EDITORIAL

Seit Monaten dienen die Leserbrief-Seiten nun schon als Kampfarena für den schier endlosen Verbal-Fight „Amiga vs. PC" – geht Euch das langsam auch auf den Geist? Zumal von einer sachlichen Diskussion eigentlich kaum die Rede sein kann, in aller Regel stehen sich da (g)eifernde Fans (nicht ganz umsonst ist Fan die Abkürzung von Fanatiker...) und etwas rationaler denkende User in unerbittlichen Rededuellen gegenüber. Und zwischen den Fronten sitzen wir, um im Zweifelsfall von beiden Seiten unser Fett abzubekommen.

Was die Redaktion betrifft, so geht es ihr da nämlich ähnlich wie der UNO: Wir halten uns für neutral, bloß nimmt uns das nicht jeder ab. Würde es helfen, wenn ich hiermit eidesstattlich versicherte, daß die meisten Redakteure, genau wie ich, selbst einen Amiga und einen PC (nebst einigen Konsolen, wir sind nun mal auch privat ein verspielter Haufen) besitzen? Außerdem machen wir doch für beide Systeme eine Zeitschrift und sind schon von daher an beider Wohlergehen interessiert. Doch sind all diese Argumente nicht neu und scheinen bei einer derart emotional geführten Debatte wenig Gewicht zu haben. Daher greife ich heute mal zu härteren Bandagen und sage Euch ganz ungeschminkt, wie ich die Sache sehe: Der Streit ist von Grund auf überflüssig, dämlich und nutzlos – basta!

Zugegeben, für den PC werden momentan mehr Spiele veröffentlicht, und einigen Highlights darunter verweigern die Hersteller die Konvertierung – sei es nun aus technischen oder sonstigen Gründen, das ist doch Jacke wie Hose. Na und? Ich meine, für den Amiga erscheinen derzeit rund 20 neue Games im Monat, darunter viel qualitativ hochwertige Software. Ist das nicht ohnehin sehr viel mehr, als sich der einzelne zulegen kann? Wozu also das neidische Gezänke, konzentrieren wir uns doch lieber auf unseren Stoff! Das schont die Nerven und macht Spaß; alles weitere liegt so oder so nicht in unserer Hand, sondern hängt von der Marktentwicklung im allgemeinen und der zukünftigen Situation bei Commodore im speziellen ab.

Als Beweis für meine Thesen möge Euch die vorliegende Ausgabe dienen, denn laut Teststatistik kommt der Löwenanteil der aktuellen Spiele über 80 Prozent in der Gesamtwertung, darunter vier Hits. Viel Spaß damit und mit dem Rest des Hefts wünscht Euch nun ein versöhnlich gestimmter Amiga-Fan der ersten Stunde – nämlich

Euer Lemmael

INH

KRIEG DER STERNE: Mit **FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS** geht David Brabens klassische Space-Opera „Elite" am Amiga in die dritte Runde! Wer dabei in der ersten Reihe sitzen will, liest das Mega-Preview auf den **Seiten 10/11**

FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS

KÖNIG DER LÖWEN

SPASS IN DER SAVANNE: Disneys **KÖNIG DER LÖWEN** stürzt sich von der Leinwand direkt auf die Plattformen – wir haben uns im Test verbissen und uns auch gleich das passende Preisausschreiben für Euch gekrallt! Mit Gebrüll auf die **Seiten 22/23 und 50**

SHAQ-FU

SHADOW FIGHTER

DUELL DER FIGHTER: Mit **SHAQ-FU** und **SHADOW FIGHTER** rangeln in dieser Ausgabe zwei neue Kämpfer um die Prügelkrone am Amiga – wer den Vergleichstest gewonnen hat, steht auf den **Seiten 36/37**

QUAL DER WAHL: Ihr habt gewählt, **DAS SPIEL DES JAHRES 1994** steht fest! Wir haben gewählt, und zwar eine große Marktübersicht über **ALLE AKTUELLEN COMPILATIONS**! Medaillen und preiswerte Spielesammlungen auf den **Seiten 51 bzw. 96/97**

ALT

Games im Test

SEX IM OP: Mit **BIING!** hatten wir die erotischste, kränkste, witzigste und anspruchsvollste Wirtschaftssimulation aller Zeiten im Test – und mit ihren Machern komischerweise ganz vernünftige Leute im Interview! Alles über Krankenhäuser und eine Gesprächstherapie auf den **Seiten 14/15 bzw. 84/85**

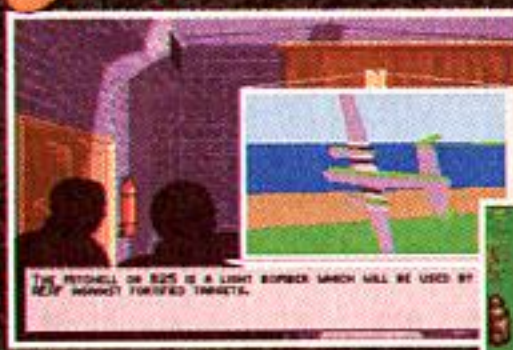
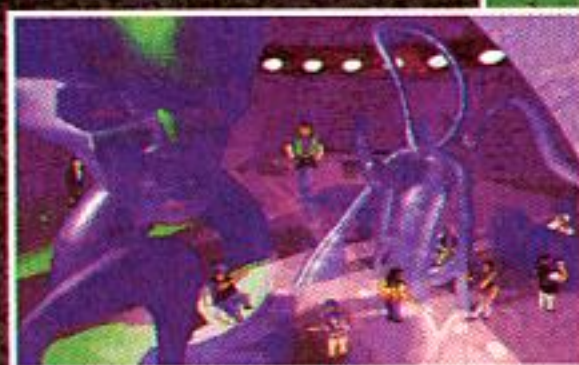
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS

GROSSE NAMEN: Freut Euch auf **ALL NEW WORLD OF LEMMINGS**, den Flugi **OVERLORD** und die Abenteuer **DRAGONSTONE** und **BLOODNET** – aber freut Euch nicht zu früh, denn unsere Tests könnten Euch vor mancher Enttäuschung bewahren! Mehr dazu auf den **Seiten 12, 18, 20 und 32/33**

OVERLORD

DRAGONSTONE

BLOODNET

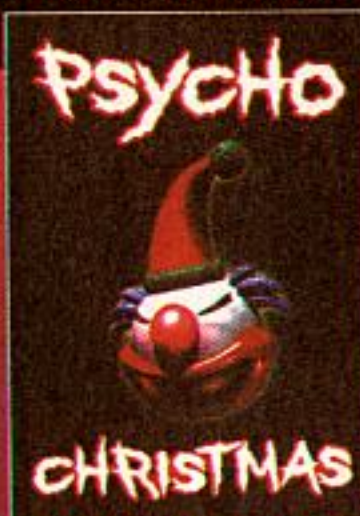
SCHILLERNDES VERGNÜGEN: Unser Heft im Heft hat diesmal viel feinen Lesestoff zu bieten, u.a. ein Preview zu **THE BIG RED ADVENTURE**, den Test der futuristischen Hit-Sim **SUBWAR 2050** und ein Special über **PD-SAMMLUNGEN AUF CD**. Das alles und noch mehr im **AMIGA CD-JOKER** auf den **Seiten 69 bis 78**

THE BIG RED ADVENTURE

SUBWAR 2050

BETRIEBSGEHEIMNIS

Mangels Masse fällt unser traditioneller Weihnachtskarten-Wettbewerb dieses Jahr aus – die Firmen mußten wohl sparen und haben deshalb statt origineller Eigenkreationen meist bloß gekaufte Grußkarten verschickt. Wir und ein paar andere blieben indessen standhaft, weshalb hier quasi nur Gewinner zu sehen sind…

Diesen Grundstein zu „Sim City 2000" hat uns Maxis an die Birne geworfen – witzig, was?

Letzten Monat im Preview, diesen Monat unter dem Weihnachtsbaum: die zündenden „Worms" von Team 17

Die Codemasters auf dem weihnachtlichen Horrortrip…

Die Rollenspiel-Profis von Fanpro („Shadowrun") feiern sichtlich stilvoll…

Im Joker Verlag hat's Michael dieses Jahr mit altem Liedgut probiert…

…doch neue (Digi-) Lieder klingen halt besser!

DIE AKTUELLE TESTSTATISTIK

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	0
Katastrophe	(11%-20%)	0
Total zum Vergessen	(21%-30%)	0
Zum Vergessen	(31%-40%)	1
Muß nicht sein	(41%-50%)	1
Nix Besonderes	(51%-60%)	4
In Ordnung	(61%-70%)	5
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	4
Erste Sahne	(81%-90%)	6
Megastark	(91%-100%)	0
Hit-Ausbeute		4
Megahits		0

OMEGA Datentechnik GmbH

Junkerstraße 2 • 26123 Oldenburg
Tel : 0441 82257 • FAX : 0441 885408

Fachhandel für PC-IBM kompatible, AMIGA, Philips CD-i, Reparaturservice

Commodore:
A 2091 SCSI-A2/4000 99,-
A 3640 68040-Karte ab 898,-

... für A500:
ROM 1.3 / 2.0 / 3.0 je 79,-
512 kB RAM-Karte + Uhr 49,-
1 MB RAM-Karte *A500+* 99,-
2/4 MB RAM-Karte + Uhr 249,-
Festplatte 270 MB extern 498,-
Festplatte 420 MB extern 598,-

... für A600:
2 MB RAM-Karte PCMCIA 279,-
CDROM extern 2speed 469,-

... für A1200:
RAM-Karte 2/8 MB + Uhr 269,-
Turbo 1220/28 MHz 2 MB 369,-
Turbo 1220/28 MHz 4 MB 499,-
Aufpreis für CoProz. 68882 69,-
DKB Cobra 030-28 MHz 299,-
DKB 1240 / 030-40 MHz 399,-
Festplatte 2.5" 80 MB 299,-
Festplatte 2.5" 240 MB 498,-
CDROM extern PCMCIA 468,-

... für A2000:
ROM 1.3 / 2.0 / 3.0 je 79,-

AMIGA Zubehör:
Piccolo 2 MB 575,-
Piccolo SD64 4 MB 875,-
Picasso 2 MB 749,-
400 dpi Handy Scanner 249,-
Stereo Sound Sampler 99,-
Video Digitizer s/w 149,-
RGB Splitter farbe 99,-
SIMM 4 MB A4000 339,-
RAMs 4 MB A3000 359,-
Aktiv-Boxen 80 Watt 99,-
ISDN Master 749,-
MultifaceCard III 179,-
FlickerFixer AGA 698,-

Festplatten:
WesternDigi. 270 MB AT 339,-
WesternDigi. 420 MB AT 429,-
WesternDigi. 739 MB AT 599,-
WesternDigi. 1.0 GB AT 999,-
Conner 540 MB SCSI-2 498,-
Quantum 540 MB SCSI-2 498,-
Conner 1,0 GB SCSI-2 999,-

Wechselfestplatten:
SyQuest 270 MB AT 629,-
SyQuest 270 MB SCSI 649,-

CDROM:
Phillips 215 SCSI-2 199,-
NEC 2x SCSI 299,-
NEC 3xi SCSI-2 399,-
Toshiba 5201 3x SCSI-2 398,-
Toshiba 3501 4x SCSI-2 669,-

Drucker:
Citizen ABC-Printer 24N 333,-
Citizen ABC-Printer color 399,-
EPSON Syllus color TIN 1079,-
Canon BJ-200 TIN 499,-
Canon BJC-4000 TIN color 899,-
HP LaserJet IV P 600dpi 1998,-

Monitore:
Microvitec 1438M (AKF52) 549,-
Microvitec 1438V (AKF50) 649,-
Yakumo PS 1564 15" 598,-
Yakumo PS 1764 17" 1099,-
Yakumo TR 1764 Trinitron 1349,-
IDEK MF 8617 17" 1598,-

YAKUMO PC's:
Am486(R) DX2-80MHz
· 8MB-540MB-HD 2398,-
· VGA 1 MB VL
· DOS/WIN Tastatur Maus

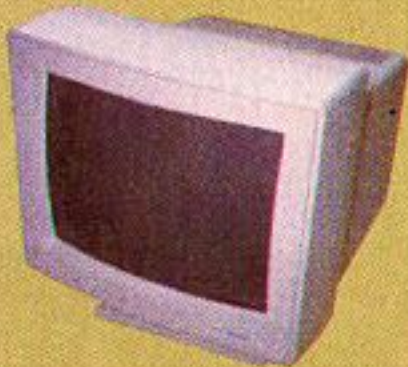
Pentuim 60 MHz 3399,-
· 8MB-730MB-HD
· VGA 1 MB PCI 64 Bit
· DOS/WIN Tasatur Maus

wir führen Monitore von:
YAKUMO, EIZO, SONY, IDEK HITACHI, PHILIPS, NEC, ADI

wir führen Drucker von:
Canon, NEC, HP, OKI, EPSON, Texas Instruments, star, CITIZEN

Vorführbereite Produkte:
AMIGA, PC's
ACORN RiscPC
IDEK Monitore
Philips CD-i

Alle Preise in DM. Versand zzgl. Verpackung und Frachtkosten zzgl. Frachtversicherung auf Wunsch. Preisänderungen (aktuelle Tagespreise erfragen) und Irrtümer vorbehalten.

NEUE PERSPEKTIVEN

Augenschonende Alternativen zu etablierten Glotzen wie dem 1084-Monitor von Commodore sind ja stets willkommen, oder? Na, dann begrüßt mit uns den „Microvitec Autoscan 1438"!

Mit 540 Märkern kommt der 14-Zöller nämlich vergleichsweise preisgünstig, zumal er sämtliche Grafikmodi, auch die hochauflö-senden, ohne Interlace-Geflacker darstellen kann und damit speziell für AGA-Amigos bestens geeignet ist. Bloß ausgefallene Bildformate wie die (für Zocker uninteressanten) Productivity-Modi können hier problematisch werden, da die Regler eine nur ungenügende Motivjustierung erlauben – was im Ergebnis zu schwarzen Rahmen um das Bild führt. Andererseits: Fragt Ihr in Euren Briefen etwa nicht immer wieder, wie man „Sim City 2000" oder „Biing!" flimmerfrei in schönster Hires-Pracht genießen kann? Eben, dann fragt jetzt nach dem **Microvitec Autoscan 1438**, und zwar bei:

Arxon, Tel.: 069/97 84 100

DAS BETRIEBS-UPDATE

Das aktuelle Amiga-Betriebssystem Numero 3.1 ist nach Versionen für A500, A2000 und A4000 nun auch für den 1200er im Handel – voilà!

Für 180 Märker erhält man das Nachrüstkit mit vier Handbüchern, sechs System-Disketten sowie zwei ROM-Chips, deren Einbau unproblematisch ist – wenn man nur einen Schraubenzieher vom Küchenmixer unterscheiden kann. Der Aufwand lohnt sich vor allem für CD-Zocker, da nach Update des A1200 auf OS 3.1 einige Verweigerer wie z.B. „Wing Commander" oder „Super Stardust" ihren Dienst aufnehmen. Garantierte Kompatibilität zum CD32 bleibt zwar nach wie vor ein Wunschtraum, trotzdem lohnt die Bestellung bei:

Villagetronic, Tel.: 05066/70 130

FRISCHES DRUCKWERK

Woll Ihr nun lieber das Programmieren er- oder Euren Amiga besser kennenlernen? Ihr braucht Euch nicht zu entscheiden, denn mit unseren heutigen Buchvorstellungen ist beides möglich!

So erhält man im Tausch gegen 29,90 DM beim DTV-Verlag die rund 380 Seiten von **Programmieren in C**, wo Wolfgang Sommergut den Leser in die Grundlagen dieser noch immer populären Programmiersprache einführt. Der Band eignet sich daher auch als Einstiegsliteratur zum modernisierten „C++", zumal nur einige Beispiele auf MS-DOS zugeschnitten sind, während sich der Info-Großteil des im einschlägigen Buchhandel erhältlichen Werks ganz systemunabhängig gibt.

Für stolze 79,– DM gibt's im Verlag von Gabriele Lechner auch stolze 610 Seiten, die Hartwig Tauber unter dem vielsagenden Titel **Faszination Amiga und Video** hat binden lassen. Wer sich also einen Überblick über Genlocks, Titler und Animationsprogramme verschaffen oder einfach nur das nötige Basiswissen zur Videonachbearbeitung auf der „Freundin" aneignen will, der ist hier bestens aufgehoben und kriegt eine Beispieldisk gleich obendrein. Und zwar bei:

Verlag Gabriele Lechner,
Bodenseestr. 91,
81243 München

DER TARN-AMIGA

Eine unserer nobelsten Aufgaben ist es, Kreativität und Eigeninitiative zu fördern – was wir hiermit tun, indem wir Euch den **Camouflage** von Tobias Hiltl vorstellen. Dabei handelt es sich um einen von diesem Leser eigenhändig bemalten und stilgerecht getauften Amiga 500! Wer den Meister des Pinselschwungs kontaktieren möchte (um sich Tips für ein ähnliches Kunstwerk zu holen etc.), darf das gerne tun; hier seine Rufnummer: **09628/735**

Borgis Branchen Geflüster

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Die traditionsreiche Sommer-CES wird nicht mehr wie gewohnt in Chicago stattfinden – aber auch nicht in Philadelphia, wie es noch letztes Jahr hieß. Statt dessen ist man nun ins CONVENTION CENTER von Los Angeles gezogen, wo es vom 11. bis zum 13. Mai auf 65.000 Quadratmetern rundgehen wird. Wer sich zu den Themen CD-ROM, CD-i, 3DO, Virtual Reality, interaktives Fernsehen oder Kabel-TV umfassend informieren will (und zufällig ein Flugticket nach L.A. in der Tasche hat), darf dieses Spektakel nicht verpassen; wir werden also auf alle Fälle dort sein!

HOLLY-WARE

Nach GEORGE LUCAS kümmern sich mittlerweile immer mehr Hollywood-Größen um Computerspiele – z.B. das Produzententrio SPIELBERG, KATZENBERG und GEFFEN, aber auch namhafte Schauspieler und Drehbuchautoren!

So finden sich auf den Besetzungslisten aktueller CD-Games immer mehr bekannte Namen, etwa der von MARK „Skywalker" HAMILL in „Wing Commander III", der von TIA „True Lies" CARRERE in „The Daedalus Encounter" oder der von GRACE „Conan" JONES in „Hell". Was die Scripts angeht, so schreibt z.B. MICHAEL BACKES, der Autor von „Rising Sun", momentan für die Softwarefirma ROCKET SCIENCE. Bleibt nur zu hoffen, daß demnächst auch der Amiga von diesem Trend partizipiert…

DAS BESSERE X-BASE

Die tägliche Compu-Show im ZDF begegnet ihren Kritikern mit einer umfassenden Runderneuerung: Montags gibt es in Zukunft immer den sogenannten „Info-Tag", an dem jeweils ein spezielles Thema wie etwa das Internet oder Virtual Reality abgehandelt wird. Dienstags bis donnerstags finden die bekannten Spielerunden statt (wobei übrigens auch Amiga-Games gedaddelt werden), und freitags geht es schwerpunktmäßig um PC-Spiele – hier werden Neuigkeiten getestet, und Starprogrammierer stellen ihre neuen Werke vor.

ABGESTUMPFT

Der ehemalige COMMODORE-Geschäftsführer ALWIN STUMPF war im letzten Jahr wohl doch recht brav gewesen, denn der Weihnachtsmann hatte einen neuen Job für ihn im Sack…

Der Mann ist jetzt geschäftsführender Gesellschafter der MULTI MEDIA CPC GMBH, wo PC-Steckkarten, mit denen sich TV- und Radioprogramme direkt per DOSe empfangen lassen, produziert werden. Von seinem alten Brötchengeber gibt's indessen noch immer keine Neuigkeiten, warten wir also mal den Messebericht zur Winter-CES aus Las Vegas im nächsten Heft ab – ohne vorschnell „abzustumpfen"!

RELINE KEHRT ZURÜCK

Das hannoversche Label RELINE, dem wir Meilensteine wie „Oil Imperium" oder „Fate: Gates of Dawn" verdanken, meldete ja bekanntlich Anfang 92 Konkurs an – doch nicht einmal der Tod währt heutzutage ewig!

Jüngst stiegen nämlich Geschäftsführer HOLGER GEHRMANN und Programmierer OLAF PATZENHAUER wie die Phönixe aus der Asche, gründeten die Firma neu und verwenden auch wieder das alte Logo. „Biing!", MAGIC BYTES' aktuelle Spritze für kranke Simulanten, läuft z.B. eigentlich bereits wieder unter RELINE, und auch darüber hinaus werden GEHRMANN & CO. weiterhin Amiga-Games produzieren. In Arbeit befinden sich etwa eine Fortsetzung zu „Dynatech" sowie ein neues Rollenspiel.

Darf es etwas mehr sein?

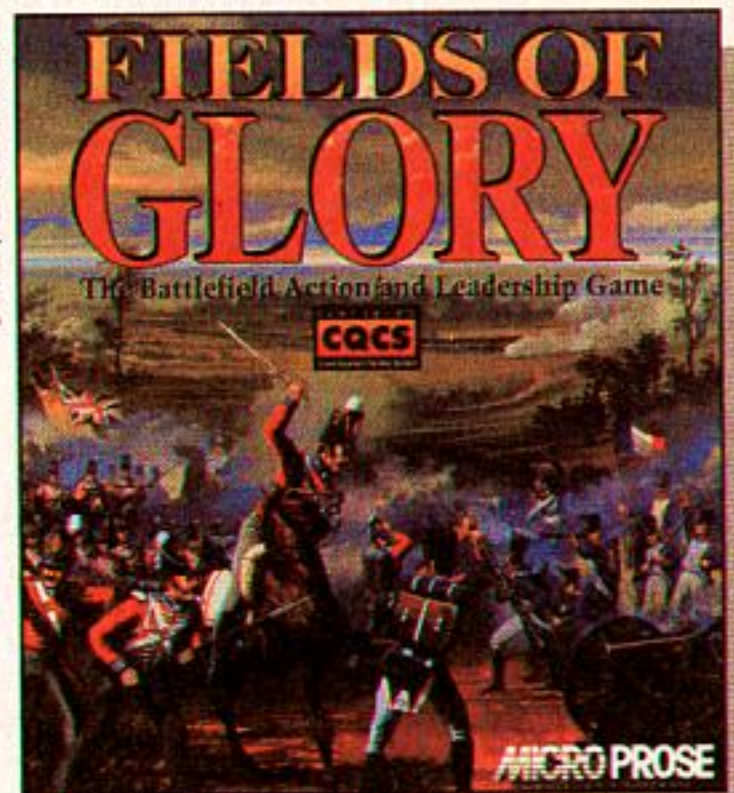
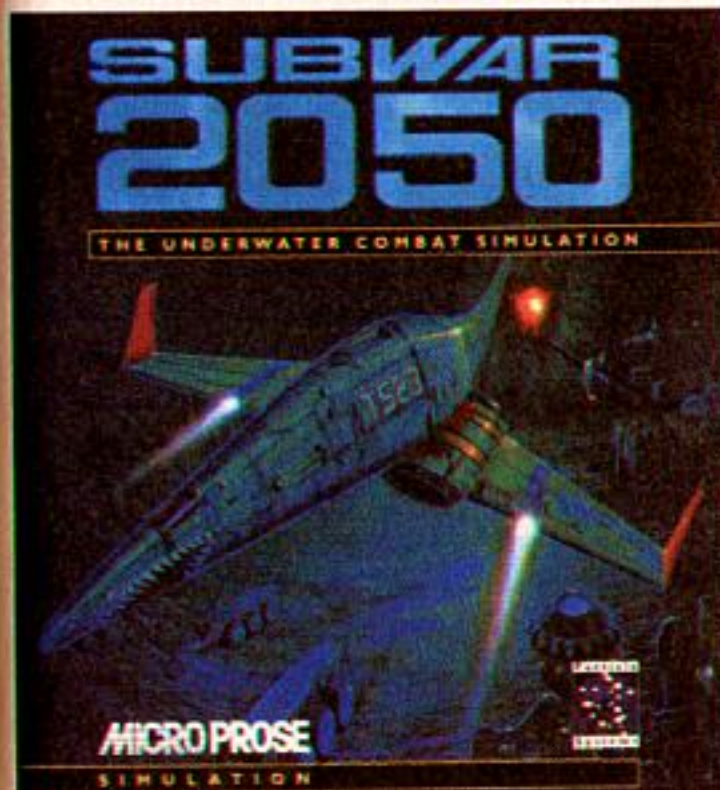
Etwas Außerirdisches!

Sie sind mitten unter uns! "MicroProses Szenario der Invasion ... bietet nicht zuletzt aufgrund der Ideenvielfalt des Spielgeschehens viele spannende Stunden" und "fordert Überlegung und Fingerspitzengefühl". Die "gelungene Mischung aus Strategie & Action ... Ein Gewinn für jeden Amiga-User".

Play Time 85%

Etwas Strategisches!

Amiga Bonaparte! "Fields of Glory ist ein ausgesprochen komplexes Strategiespiel, das einen mit frei wählbaren Optionen förmlich überschüttet ...Ordentliche historische Recherche, reizvolle Grafik, Bedienerfreundlichkeit und eine unerhörte Fülle an Informationen sorgen für lang anhaltende Motivation".

Amiga Games 82%

Etwas Anspruchsvolles!

Wir schreiben das Jahr 2050. Die Ozeane ernähren die Menschheit, liefern Mineralien und Energie. Damit das auch so bleibt, tauchen Sie ab. Ihre Anti-Sabotage-Einheit wird einiges zu tun haben, um die wertvollen Ressourcen vor fremdem Zugriff zu schützen. Diese Aufgabe verlangt einiges von Ihnen: Rasches Erfassen des Problems, intelligente Lösungen und ... starke Nerven!

Etwas Besonderes!

Die MicroProse-Spitzendinger zum "Du-glaubst-es-nicht"-Preis!

MICROPROSE

Nutzen Sie Ihr kostenloses Bestellfax: 0130 / 85 04 04

CREAKOM
Computer-Games-Club

Postfach 40
85453 Wartenberg

<u>Liefer- und Zahlungsbedingungen:</u>
Preise zzgl. DM 4,50 Versand- bzw. DM 10,90 Nachnahmekosten. Ab Bestellwert von DM 250,– kostenfreie Lieferung. Reklamationen können nur innerhalb von 14 Tagen nach Auslieferung akzeptiert werden. Rücksendungen, die nicht ausreichend frankiert sind, können nicht angenommen werden. Teillieferungen sind möglich. Bei Minderjährigen Unterschrift der Erziehungsberechtigten. Solange Vorrat reicht.

Titel (dt. Vers.)	System	Best/Anzahl	je DM	Titel (dt. Vers.)	System	Best/Anzahl	je DM
Starlord	A 500	❑______	49,–	Fields of Glory	A 1200	❑______	74,–
Impossible Miss.	A 500	❑______	54,–	Subwar	A 1200	❑______	74,–
Civilization	A 500	❑______	54,–	U.F.O.	A 1200	❑______	84,–
Fields of Glory	A 500	❑______	74,–	— Power-Plus-Serie —			
U.F.O.	A 500	❑______	84,–	Gunship 2000	A 500	❑______	39,–
Micro Machines	A 500	❑______	39,–	F-117 A	A 500	❑______	39,–
Impossible Miss.	CD32	❑______	54,–	F1 Grand Prix	A 500	❑______	39,–
Fields of Glory	CD32	❑______	54,–	Dogfight	A 500	❑______	39,–
Subwar	CD32	❑______	74,–	B-117 Flying F.	A 500	❑______	39,–
U.F.O.	CD32	❑______	84,–	Gesamtpreis (zzgl. Versandkosten) DM________			

Bitte tragen Sie Ihre Adresse gut leserlich ein:

Name: ____________________

Straße: ____________________

PLZ: ________ Ort: ____________

Ich zahle (zzgl. DM 4,50 Versandkosten) per ❑ Scheck ❑ Kreditkarte ❑ Amex ❑ Visa ❑ Eurocard

Nummer____________________

❑ Bankeinzug für die einmalige Abbuchung der Bestellung links

Kto.-Nr.__________ BLZ__________

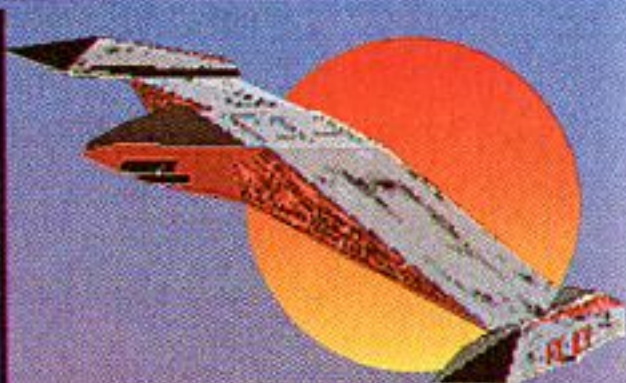
Bank____________________

gebe ich mein Einverständnis.

❑ Nachnahme (zzgl. DM 10,90 Nachnahmekosten!)

Datum: ________ Unterschrift: ____________

FRONTIER

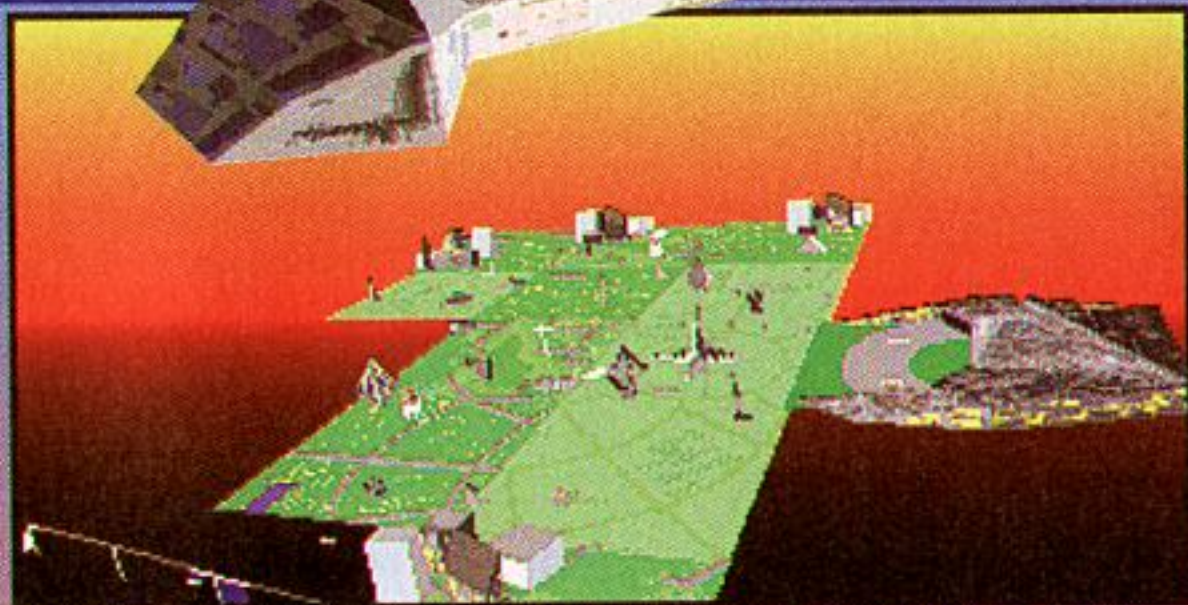
Schon am 64er war David Brabens Space-Opera „Elite" der Stoff, aus dem Softwarelegenden gestrickt werden. Mit „Frontier" war es am Amiga anno 1993 nicht anders – und auch in der dritten Generation steht uns wieder ein besonders elitäres SF-Vergnügen bevor!

Seit die „Freundin" das erste Mal in die Weiten des Raums aufbrach, um zwischen den Sternen zu handeln und Piraten zu jagen, sind mittlerweile sechs Jahre verstrichen, doch scheint sich das Konzept kaum abzunutzen – was neben diversen Nachahmern auch das grundsätzlich gleiche, wenn auch optisch wie inhaltlich stark verbesserte „Frontier" bewies. Und so wird auch dessen Nachfolger im Frühsommer auf eine ziemlich ähnliche Umlaufbahn einschwenken: Raumpiloten dürfen sich auf noch mehr Schiffsklassen freuen, die neuerdings in edlem Texture Mapping durch das Amiga-All düsen werden; und auch die dann viel variantenreicheren Orbitalstationen werden komplett neu gestaltet. Klingt gut, aber doch reichlich konventionell? Stimmt, bloß sind wir ja noch gar nicht richtig gestartet…Tiefgreifenderes wird sich nämlich bereits in Sachen Planeten tun, selbst wenn's erst aus der Nähe wirklich auffällt. Bislang waren die Elite-Welten ja mit geographischen Merkmalen eher spärlich gesegnet; abgesehen von den Raumhäfen und ein paar Bergen oder Wolken sah eigentlich ein Gestirn wie das andere aus. Vorbei, denn in Zukunft werden sie alle ihr eigenes Gesicht haben, mit Dschungeln, Wüsten oder Polarkappen. Jede Landung wird Euch also mit einzigartigen Geländemerkmalen und wechselndem Wetter konfrontieren, und beim Tiefflug über das Terrain könnt Ihr Unebenheiten, Hügel und Gebirgszüge aus ungezählten kleinen Polygonen erkennen. Daß sich die verwendete Vektortechnik auf höchstem Niveau (allenfalls vergleichbar mit PC-Voxels à la „Comanche" & Co.) auch auf neu gestaltete Städte mit schick futuristischem Gebäudedesign erstreckt, zeigen die Fotos wohl besser, als es tausend Worte sagen könnten.

Freilich haben die Ingenieure von Gametek auch vor dem jeweiligen Schiff des Spielers nicht haltgemacht, weshalb man nach einer Landung bzw. einem Andockmanöver im Screenhintergrund ein Panorama seiner Kommandozentrale sehen wird, das je nach Raumertyp und erworbener Ausstattung variiert. Fans von spektakulären Effekten dürfen zudem die neuerdings mit Kameras ausgestatteten Raketen für ein Verfolgungsjagd-Heimkino zweckentfremden! Die sich über den unteren Screenrand schlängelnde Iconleiste hingegen mag vielleicht nicht jedermanns Geschmack treffen, aber einfacher und intuitiver als bisher soll sie dennoch zu bedienen sein.

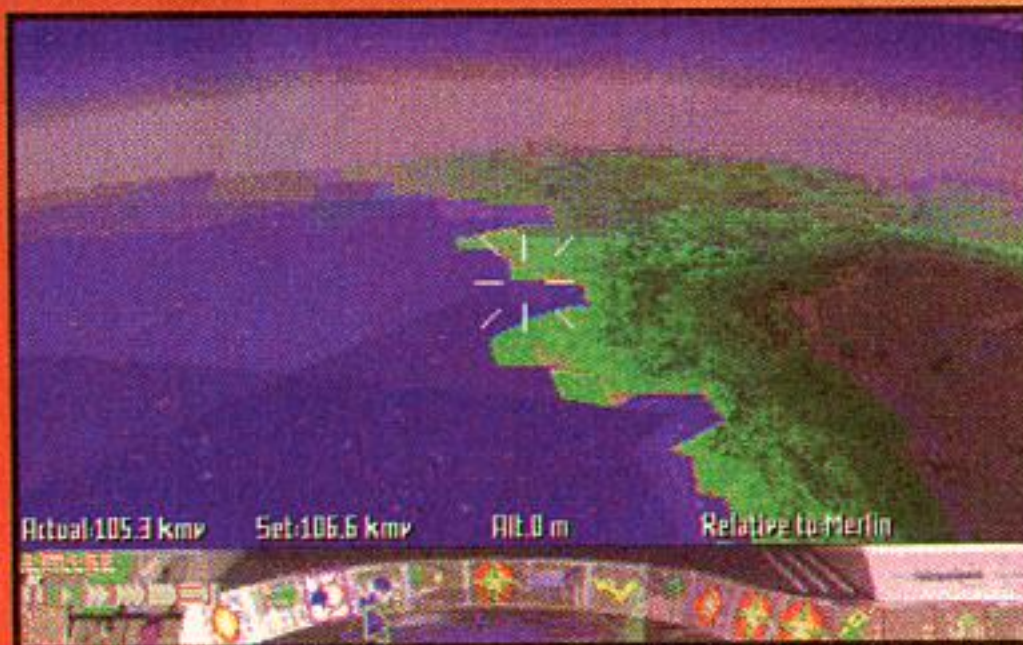
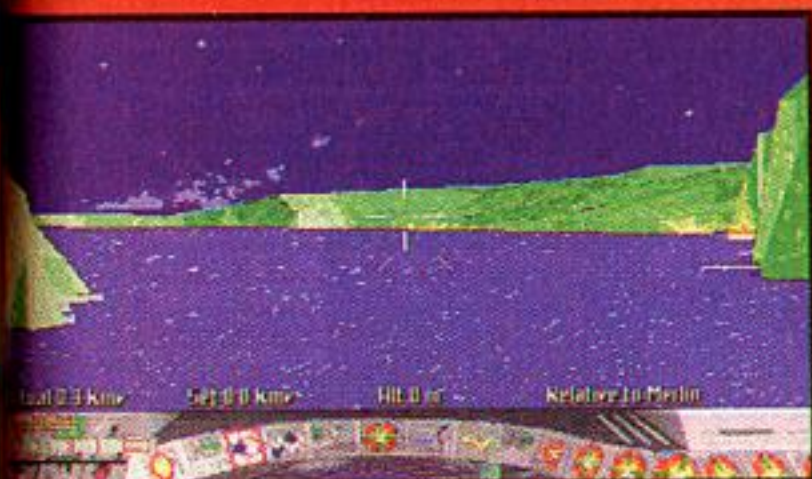
Apropos: Zu den besonders schwierigen Kapiteln von „Frontier" gehörte bisher der 3D-Kampf, denn obwohl die Gegner bloß mit drei, vier Taktiken arbeiteten, war das Zielen bzw. Treffen dank des intensiven Flugrealismus nur

FIRST ENCOUNTERS

mit viel Übung zu bewältigen. Demnächst sollen nun ein paar zusätzliche Navigationshilfen das Überleben im All erleichtern, darunter ein Combat-Computer. Dieses Utensil funktioniert zunächst mal ähnlich wie der gewohnte Scanner, hat aber eine sehr viel größere Reichweite und gebietet über diverse Sonderfunktionen, von denen die Ermittlung der Flugrichtung von Fremdschiffen auch über große Entfernungen hinweg sicher nicht die unwichtigste ist. Auch sonst wurden die 3D-Ballereien physikalisch gesehen leicht „entschärft", doch muß man dafür nun mit intelligenteren Widersachern rangeln.

Um die Komplexität des Sternenhandels zu vertiefen, hat Mr. Braben gleich fünf Zeitungen eingebaut, die der Raumfahrer abonnieren kann. Drei davon sind den politischen Strömungen im Elite-Universum (Föderation, Imperium und Unabhängige) zugeordnet, während die beiden anderen Journale mehr oder weniger neutral berichten. Verhandelt werden dort natürlich einmal die wichtigsten Ereignisse während des Spiels, aber auch das „Kleingedruckte" ist nicht von Pappe, lassen sich doch allerlei brauchbare Informationen zwischen den Zeilen herausfiltern, die letzten Endes den Weg zu besonders interessanten Missionen aufzeigen können. Denn, richtig getippt, in First Encounters wird es so etwas wie eine durchgehende Story geben: Wo die völlige Handlungsfreiheit des Vorgängers manchmal als Beliebigkeit kritisiert wurde, wird sich im Nachfolger eine ganze Sequenz von Aufträgen (deren Abarbeitung über drei Spieljahre in Anspruch nehmen soll) mit den vom ursprünglichen „Elite" her bekannten Thargoiden befassen. Auf diese üblen Aliens stieß in „Frontier" ja nur, wer Elite-Pilot und Prinz der Imperialen Marine war, bald schon wird man aber auch in früheren Stadien seiner Karriere mit den schießwütigen Biestern Bekanntschaft machen!

Um diesen Wust an Neuerungen realisieren zu können, muß der Programmcode von A bis Z neu geschrieben werden, doch keine Sorge, grundsätzlich wird der Genre-Mix seinem bewährt-genialen Prinzip natürlich treu bleiben. Es gilt also nach wie vor, von Stern zu Stern (bzw. von Raumstation zu Raumstation) zu düsen, die verschiedensten Güter billig ein- und teurer zu verkaufen, Transporte zu übernehmen, Bergbau zu treiben und überhaupt ein ziemlich ungezwungenes Leben im virtuellen Universum zu führen – Hauptsache, daß man dabei genug Mammon scheffelt, um sich immer bessere Ausrüstungsgegenstände und immer größere Schiffe leisten zu können. Davor sollte man seinen Standard-Amiga aber bereits gegen einen AGA-Rechner oder ein CD^{32} eingehandelt haben, denn der komplett renovierte Frontier-Kosmos wird diesen Maschinen vorbehalten bleiben. Das mag für den einen oder anderen ärgerlich sein, ist aber schlicht unumgänglich bei einem Spiel, das so hart an die Grenze des technisch Machbaren kommt. Und haben wir uns so was schließlich nicht schon immer gewünscht? (jn)

BloodNet

A CYBERPUNK GOTHIC

Cyber-Vampirismus

Vor Jahresfrist haben die Datenvampire von MicroProse den PC-Usern mit diesem atmosphärischen Endzeitrolli das Blut abgesaugt – dank Gametek wird jetzt auch am Amiga herzhaft zugebissen!

Zeit für ein Kämpfchen!

Wer eine AGA-Zeitmaschine sein eigen nennt, wird hier in die düsteren Gossen von Manhatten gebeamt, wo er sich im Jahr 2094 als Cyberpunk Ransom Stark wiederfindet. Und der macht gleich im schön bebilderten Intro mit den Schattenseiten der Zukunft Bekanntschaft: In der von Vampiren, Straßengangs und den Söldnern des Trans-Tech-Konzerns bevölkerten City fällt er einem Blutsauger zum Opfer. Mit dem Ergebnis, daß er nun binnen weniger (Echtzeit-) Tage die verschollene Gehirnspezialistin Deidre Hackett auftreiben darf – oder dem Umwandlungsprozeß zum Vollzeitvampir erliegt…

Nach der umfangreichen Charaktergenerierung wird der erste Blutdurst abhängig von einer Energieleiste an Passantenhälsen gestillt, während man mit der Maus die sechs einblendbaren Befehlsicons bearbeitet, um isometrisch dargestellte und bildweise umschaltende Wohnungen, Hinterhöfe oder Parkanlagen nach Spuren und herrenlosen Gegenständen zu durchstöbern. Größeren Wegstrecken nimmt ein scroll- und anklickbarer Stadtplan den Schrecken, und allüberall lauern dubiose Gestalten, die Ransom mittels Anklicksätzen in umfangreiche und automatisch protokollierte Gespräche verstricken kann. Freilich wird kaum jemand Infos ohne Gegenleistung herausrücken, während Drogen oder Waffen im Inventory so manche Zunge lockern. Ab und an trifft man auch einen Kumpel des Helden und kann ihn zum Party-Beitritt überreden. So läßt sich die Mannschaft nach und nach auf sechs unterschiedlich talentierte Köpfe (Hacker, Fighter, Diebe…) erweitern.

Gekämpft wird natürlich auch, und zwar in Rundenform gegen Vampire, Gangster oder Soldaten – bei Bedarf macht der Rechner die Gegner übrigens allein mit der Bleispritze, einem Elektroschocker oder einer Granate bekannt. Siege führen zu neuen Eigentumsverhältnissen und verbesserten Charakterwerten; zudem wäre Ransom kein echter Cyberpunk, hätte er nicht stets einen Compi dabei, um sich in das virtuelle Datennetz von Trans-Tech einklinken zu können. Dort treibt er dann auf der Suche nach Terminals und versteckten Codewörtern durch umherschwirrende Bytes; ständig auf der Hut vor tödlichen Wächterprogrammen.

Das alles spielt sich recht komplex und dank des mit Tekknobeats unterlegten und in vielen schönen Grafiken präsentierten Endzeit-Szenarios auch sehr atmosphärisch. Unterschiede zur PC-Version sind dabei nicht zu finden, was sich leider auch auf deren Schwachstellen bezieht: Trotz solider Steuerung leidet das Nervenkostüm unter den arg langsamen (und zudem etwas biederen) Animationen sowie der Weitschweifigkeit der englischen Dialoge. Das romanartig geknüpfte Blutnetz dürfte also vor allem fremdsprachenkundige Leseratten fesseln – im Sommer dann auch am A500 und dem CD³². (md)

Wer hat, der kann…

Wenig Icons, leichtes Spiel?

Wo, bitte, geht's zur Blutbank?

Zeit für ein Schwätzchen?

AGA VERSION

BLOODNET (GAMETEK)	
SF-ROLLENSPIEL	
75% „DÜSTER"	
GRAFIK	76%
ANIMATION	63%
MUSIK	77%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	74%
FÜR KÖNNER	
PREIS	DM 79,–
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	12 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG

Na, da schau her...

...meint Siegfried M. und bezieht sich auf die herausragende Beurteilung von *Siegfried Copy und - Antivirus* durch die Fachpresse.

Und so urteilt die Fachpresse:

Amiga Magazin 2/94: „Arbeiten in hoher Geschwindigkeit, komfortabel und durch originelle Ideen ergänzt".
Amiga Plus 10/93: „Ein leistungsfähiges Programm, dessen Funktionen leicht zu handhaben sind".
Amiga Spezial 3/94: „Siegfried Copy zählt im Bereich AMIGA zu den besten Kopierprogrammen".

... vereinigt Dos-, Nibble-, Hardware- und CDTV-Copy in EINEM Programm!

Hardwarecopy
Erstellen von Sicherheitskopien von schwerst geschützten Disketten mittels eines Hardware-Zusatz' (gehört zum Lieferumfang). Für Hardwarecopy wird ein externes Laufwerk benötigt.

Linkviren
Prüfen von Link- und Bootblockviren beim Kopieren ohne Geschwindigkeitseinbußen (immer aktuell durch Updates).

DAT:
Archivieren von Disketten auf Festplatte. Optionales Hinzuschalten eines Packers zum Komprimieren der Daten.

DFÜ-COPY
Kopieren von Disketten via Modem. Einfach auch für Einsteiger.

Weitere Funktionen von Siegfried Copy

- Kopiert auch HD-Disketten
- Mehrere Nibblemodi: es werden geschützte + PC- und Atari-Disketten kopiert
- Erkennung von Short- bzw. Longtracks im Deep- Nibble Modus
- Automodus: Disketten einlegen, und der Kopiervorgang startet automatisch
- Deep-DOS-Modus: automatisches Nachkopieren von geschützten Spuren
- Multitaskingfähig, auch während des Kopierens
- automatische Analyse von fremden Sync-Werten
- Multiformat, mehrere Disketten ohne großen Aufwand formatieren

Inland Vorkasse (+DM 5.-) o. Nachnahme (+DM 10.-)
Ausland nur Vorkasse + DM 15.-

Systemvoraussetzungen für beide Programme: Min. 512 KByte, Kickstart 1.3 oder höher. Lauffähig auf allen AMIGAs und CDTV.

Siegfried

ANTIVIRUS PROFESSIONAL

...das professionelle Antivirus-Programm für den Amiga!

Virenvorsorge
Komfortables erstellen von Prüfsummen. Durch regelmäßigen Vergleich der Prüfsummen mit den dazugehörigen Programmen kann das Eindringen von neuen/unbekannten Viren frühzeitig aufgedeckt werden.

Virensuche
Überprüfen von Disketten und Festplatten auf alle Arten von Viren (Bootblock-, Link-, Fileviren usw.). Besonderheit: prüfen von gepackten Programmen auf Viren!

Bootblockverwaltung
Einfaches laden, speichern, sichern und installieren von Bootblöcken. Zusätzlich kann eine Analyse auf virulente Programmstrukturen durchgeführt werden.

Weitere Funktionen von Antivirus Prof.

- Suche nach Viren auf Blockebene
- Sichern und restaurieren des RigidDiskBlock einer Festplatte
- Permanente Überprüfung der wichtigsten Systemvektoren
- Durch kontinuierliche Updates immer eine aktuelle Virenerkennung
- Protokollieren der aktuellen Aktion
- Wiederherstellen von IRAK-verseuchten Disketten
- Deutsches Handbuch
- Installation auf Festplatte

Inland Vorkasse (+DM 5.-) o. Nachnahme (+DM 10.-)
Ausland nur Vorkasse + DM 15.-

orange promotion, kassel

Erhältlich auch im gut sortierten Fachhandel (ADX, Amiga Oberland, APS, Arktis, BBM, Casablanca, GTI, HD Computer, MLC, Media Verlag, BIT, Mükra, Profisoft, Kingsoft, W&L usw.)

Siegfried Soft
Hauff-Pinkert-Weingärtner GbR
Reichenbergerstr. 12 • 34246 Vellmar
Tel.: 0561/825847 • FAX: 0561/573179
BTX: SIEGFRIED-SOFT #

Händleranfragen erwünscht

BIING!

Wieviel skurrilen Humor und wieviel rezeptpflichtigen Sex verträgt eine komplexe Wirtschaftssimulation? Laßt Euch in die neue Digi-Klinik von Magic Bytes einweisen, und Ihr wißt es! Aber befragt wegen der Nebenwirkungen zuvor Euren Arzt oder diesen Test...

Und wieder ein neuer Kunde

Was fehlt uns denn?

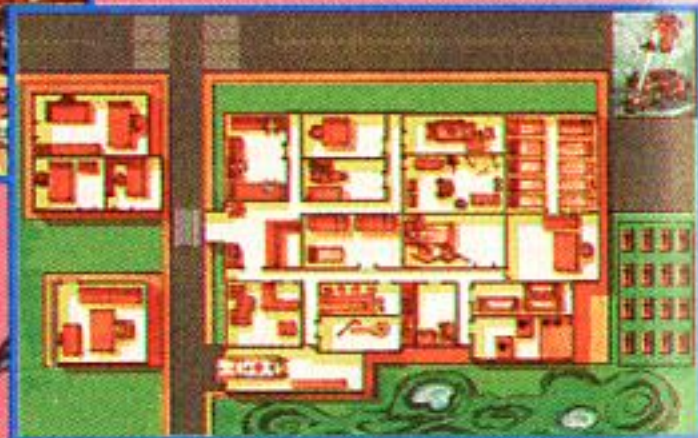
Die Programmierer von reLINE strapazieren hier von Anfang bis Ende die Lachmuskeln des Spielers, da kennt bereits das grandiose Gag-Intro keine Gnade: Die gezeigte Invasion von Außerirdischen, das Kidnapping der lieblichen Prinzessin Rosenrot und das Ballerdemo haben mit dem Rest dieses Spiels nämlich absolut nichts zu schaffen – hier geht es um die Leitung eines Krankenhauses und damit um den erbitterten Kampf um Patienten gegen 15 rechnergesteuerte Konkurrenzhospitäler. Der Wahnsinn beginnt beim Makler, wo zunächst einige Landparzellen angemietet (zum Kauf reicht das magere Grundkapital nicht) und dann mit Gebäudeeinheiten bepflastert werden. Aufnahme, Wartezimmer, Lager und Behandlungsraum sind als Erstausstattung unentbehrlich, Neurologie, OP, Zahn- oder Intensivstation hebt man sich für später auf. Im Lauf der Zeit wird sich auch das Einrichten einer Pathologie in Verbindung mit Blut- und Organbank als gewinnbringend erweisen, kann man so doch selbst aus Kunstfehlern noch Kapital schlagen. Davor dürften aber Krankenzimmer und eine Küche fällig werden, denn stationäre Patienten lassen sich natürlich am besten schröpfen. Schlußendlich ist für besonders harte Fälle noch eine Folterkammer im Angebot, während sich das Personal auf Club- und Golfraum freuen darf.

Richtig, das Personal. Man rekrutiert seine Mitarbeiter, indem bei der Stellenausschreibung die Qualifikationen und das Gehalt festgelegt werden. Für Krankenschwestern ist da die Oberweite das „herausragende" Kriterium, während bei den Lagerarbeitern die Leberwerte den Ausschlag geben. Doch egal, ob Chirurg oder Koch, anfangs stellen sich alle gleich dämlich an und wollen jeden Handgriff vom Aufrufen der Patienten bis hin zur Wahl der Behandlungsmethode mühsam per Maus eingebleut bekommen. Praxis und diverse Lehrgänge mehren dann die Erfahrungs- bzw. Ausbildungspunkte, so daß mit der Zeit jeder seine Aufgaben selbständig erledigen kann. Und das ist auch nötig, schließlich hat sich der Chef ja noch um andere Dinge zu kümmern...

So wollen Rechnungen ausgestellt und die Räumlichkeiten möbliert werden; etwa, indem man die kahlen Wände des Wartezimmers stilvoll mit einer kaputten Kuckucksuhr oder einem Autogramm von Heino schmückt. Und damit Langeweile gar nicht erst aufkommen kann, legt der fürsorgliche Klinikleiter so interessanten Lesestoff wie das Autobahnbuch der DDR von 1962 für seine Patienten aus. Über die Verwaltung müssen zudem allerlei medizinische Gerätschaften geordert werden – die Palette reicht vom gewöhnlichen Stethoskop über den elektrischen Stuhl für Schockbehandlungen bis hin zum puren Luxus wie einem Designer-Kruzifix aus Japan (der Warenkatalog beurteilt den Nutzen hier bei Wiederbelebungsversuchen als eher gering).

Falls trotz aller Bemühungen die Patienten ausbleiben, kann Dr. Stinkmann aber auch zu härteren Bandagen greifen. Wie wäre es z.B. mit markigen Flugblättern? Nicht effizient genug? Okay, dann heuert man eben einen Schlägertrupp an, um aus kerngesunden Passan-

Genesung für Genießer (A500)

Mutti, er hat doch gebohrt!

Die Stätten der Heilung im Überblick

Sägen bringt Segen...

ten todkranke Patienten zu machen! Oder man schickt seinen Krankenwagen in Rennen, wo als Siegprämien die wundervollsten Unfallopfer warten. Bewährt hat sich hier das Modell Borsche Barberra 912 Turbo, das Radarfallen unterfliegt und schneller als der Tod ist! Nun darf man sich darunter aber keine richtige Actionsequenz vorstellen, denn während dieser Wettfahrten gegen die Konkurrenzunternehmen werden nur die Positionen, der eventuelle Rückstand auf den Führenden und die verbliebene Rundenzahl angezeigt. Wer bei der „Formel Krank" in allen Läufen genügend Punkte sammelt, kann für sein Hospital mit dem Weltmeistertitel werben.

Generell kann man seine Einzel- und Gesamterfolge im Vergleich zu den Mitbewerbern aus der Zeitung oder den unzähligen Statistiken im Biing-Desktop-Menü erfahren; sollten sie entsprechend ausfallen, darf man sich unter den 20 Besten in der Highscoreliste verewigen. Das Handling des kranken Spiels ist dank einer durchdachten Steuerung kerngesund, denn via Grundriß geht's flott in die gewünschten Locations, wo dann ein Klick auf Gegenstände oder Personen genügt, um die Menüs für die Handlungsmöglichkeiten zu öffnen. Da es davon mehr als genug gibt, herrscht gerade anfangs rege Hektik – man wird die optionale Hilfe-Funktion zum Einstieg (ein Onscreen-Tutorial, das die notwendigen Schritte anzeigt und direkt ins zuständige Menü führt) also dankbar in Anspruch nehmen. Daß neun Savestände angelegt werden können, gehört ebenfalls zum Service. Die augenfälligsten Qualitäten der ebenso komplexen wie witzigen Simulation liegen natürlich in der bombastischen Präsentation mit tollen Comic-Bildern, auf denen leichtbekleidete Schwestern, kranke Kranke und überdrehte Ärzte zu sehen sind. Umrahmt wird das Gagfeuerwerk von total abgefahrenen Sound-Samples und Musikstücken. Doch hat das anspruchsvolle Produkt seinen Preis, und der ist (auch) in Hardware zu bezahlen: Die unglaubliche Diskettenflut (14 bzw. 19 Scheiben!) will auf Festplatte installiert sein und viel, viel RAM sehen, für den vollen Genuß der Hires-Grafiken und Digi-Bildchen sollten AGA-Rechner über einen Multisync-Monitor und Standard-Amigas über einen Flickerfixer verfügen. Zwar flimmern die mäßig animierten Doktorspiele im Zweifelsfall auch über einen Fernseher, aber dann freut sich die nächstgelegene Augenklinik...

Andererseits ist Biing! seinen Preis in jeder Hinsicht wert, denn hier wartet kein Spiel für zwischendurch, sondern harte Arbeit auf Wirtschaftssimulanten – allerdings Arbeit, die wirklich Spaß macht! (st)

Krankenblatt

Um Organspenden wird gebeten

BIING! (MAGIC BYTES/reLINE)	
SIM KLINIK	
86% „ÜPPIG"	
	STANDARD / AGA
GRAFIK	83% / 87%
ANIMATION	21% / 21%
MUSIK	76% / 76%
SOUND-FX	78% / 78%
HANDHABUNG	82% / 82%
DAUERSPASS	87% / 88%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 119,-/129,-
SPEICHERBEDARF	2 MB / 3 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	14 / 19 BEI INSTALLATION
HD-INSTALLATION	ERFORDERLICH
SPEICHERBAR	9 SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

HIT

Wo gehobelt wird, fallen Späne! (A500)

DRAGONSTONE

Was gibt es auf den Konsolen nicht für tolle Actionadventures, allen voran die berühmte „Zelda"-Saga von Nintendo. So was wollte Core Design dem Amiga nun auch gönnen – doch es blieb beim guten Vorsatz.

Das actionreiche Japan-Adventure aus England stolpert bereits über die Sprachhürde, denn hierzulande kommt man nun mal nicht ohne Umlaute aus – es sei denn, man möchte mit solchen Wortmonstern wie „Glack" und „Kipfchen" konfrontiert werden. Und auch bei der Grafik war den Designern das Glück nicht hold, denn zwar darf man wahlweise mit einem männlichen oder weiblichen Helden durch umfangreiche Draufsicht-Landschaften dackeln, doch sind die Animationen durchgehend mäßig geraten – zudem ruckelt das multidirektionale Scrolling zum Steinerweichen. Konsolentypische Effekte wie wie das zugegeben tolle Zerpixeln des Screens beim Teleportieren sind da nur ein schwacher Trost…

Immerhin weiß die dramatische Titelmelodie zu gefallen, und die Sound-FX sind sogar richtig atmosphärisch. Begleitet von Vogelgezwitscher und Grillenzirpen marschiert man also durch Wälder, erforscht Höhlen oder unterhält sich am knisternden Kaminfeuer mit den (wenigen) freundlich gesonnenen Bewohnern des hiesigen Fantasy-Reichs. Dabei ist zu erfahren, daß man dazu auserkoren wurde, die Welt von üblen Barbarenhorden zu befreien und den Frieden wiederherzustellen. Kein leichtes Unterfangen, denn die anfänglich vier Leben sind gegen schier unerschöpfliche Monsterscharen zu verteidigen. Auf Stick oder Pad ist der Feuerknopf dabei normalerweise für das Schwert zuständig, doch bei längerem Gedrückthalten erscheint ein Energiebalken, der sich nach dem Loslassen in einem Blitz entlädt; zudem kann der Wirkungsgrad beider Waffen im Spielverlauf noch gesteigert werden.

Dumm nur, daß immer wieder gleich mehrere Schurken die Lebensenergie aus dem umzingelten Helden prügeln, ohne daß er auch nur mit dem Schwert ausholen kann. Bei soviel Unfairneß hilft es herzlich wenig, daß manch gefallener Feind energiespendende Nahrung oder Gold, mit dem man z.B. eines der raren Extraleben erstehen kann, hinterläßt. Sehr viel einfacher ist dagegen das Lösen der nicht allzu anspruchsvollen Rätsel oder das Erledigen kleinerer Aufträge. Aktionen wie das Untersuchen bzw. Benutzen von Gegenständen sowie Gespräche werden dabei über einen eigenen Screen durchgeführt, der sich mit der Leertaste oder einem zweiten Feuerknopf aufrufen läßt.

Der separate Interaktionsscreen

So weit, so erträglich, und selbst die fehlende HD-Unterstützung hätten wir aufgrund der kurzen Nachladezeiten noch weggesteckt. Aber daß man nicht speichern, sondern nur zu Beginn jedes Levels ein 20stelliges (!) Paßwort mühsam per Stick eingeben kann, das war uns dann doch zuviel der Japan-Anleihen. Nö, für derart frustrierendes Gameplay und ein solch schauerliches Handling braucht man nun wahrhaft nicht nach Fernost zu schweifen, so was gibt's hier schon zur Genüge! (st)

DRAGONSTONE
(CORE DESIGN)
ACTION-ADVENTURE

59% „JAPANOPHIL"

GRAFIK	69%
ANIMATION	52%
MUSIK	67%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	56%
DAUERSPASS	60%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 89,–
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 / JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER
DEUTSCH	KOMPLETT

Jetzt spricht die Klinge!

Hier wird der Frust in Bier ertränkt…

Auf CD-ROM oder Diskette

Klasse statt Masse

Über 1000 Motive und Vorlagen

Die **Aktuelle Grafikbibliothek** erschlägt Sie nicht mit 10.000 ClipArts. Qualität und komfortables Handling sind angesagt: Prämierte Grafiker haben rund 1.000 Einzel-Motive und Gestaltungsmuster eigens für diese Kollektion geschaffen. Irren Sie nicht länger durch ClipArt-Labyrinthe um irgendwo ein Bildchen auszugraben, das irgendwie zu Ihrem Gestaltungsthema passen könnte. Holen Sie sich lieber aus der **Aktuellen Grafikbibliothek** genau das Sujet, das Sie wirklich brauchen.

So einfach geht's: aus der Bilddatenbank mit der superkomfortablen Oberfläche oder aus dem praktischen Ringordner mit dem den reprofähigen (!) Vorlagen ziehen Sie sich heraus, was immer Sie wollen. Das ausgewählte Motiv kombinieren Sie mit raffinierten Stilelementen, kolorieren es nach Belieben oder zerlegen es!

Kreativität ohne Grenzen ist eine Sache, das praktische Handling eine andere: Die **Aktuelle Grafikbibliothek** garantiert beides: Motive und Muster, stilistisch perfekt, in einer Vielfalt sondersgleichen, Kombinationen und Bearbeitungsmöglichkeiten noch und noch. Und alles so organisiert, daß man schnell und unkompliziert zur perfekten Lösung kommt. Ob PC, Mac oder Amiga, ob Diskettenlaufwerk oder CD-ROM-Drive - die **Aktuelle Grafikbibliothek** paßt immer, bei voller Kompatibilität mit allen gängigen DTP-, Text- und Bildverarbeitungsprogrammen.

Also: nichts wie raus mit der Bestellung, damit schon Ihr nächstes Grafik-Projekt rundum Spaß macht. Damit Sie ungestresst ein tolles Ergebnis hinkriegen, Grafik-Design vom Feinsten eben!

AKTUELLE GRAFIK-BIBLIOTHEK
FÜR PC AMIGA APPLE MACINTOSH

AKTUELLE GRAFIK-BIBLIOTHEK
CD ROM

Testen Sie zehn Tage lang ohne Risiko:

Praktischer Ringbuchordner im Format DIN A4, Grundausstattung rund 230 Seiten, einschließlich CD-ROM und GRATIS-Demodiskette.
Bestell-Nr.: 12200, DM 199,- zuzüglich Versandkosten. Wahlweise mit fünfzehn 3 1/2"-Disketten.

INTEREST-VERLAG
Fachverlag für Special Interest Publikationen und Anwendersoftware
Hofrat-Röhrer-Straße 7, D-86161 Augsburg
Tel. 08 21 / 56 07 - 0
Fax 08 21 / 56 07 - 299

JA, senden Sie mir sofort:

☐ Expl. **„Aktuelle Grafikbibliothek für PC, Amiga, Apple Macintosh"**
Ordner DIN A4, ca. 230 Seiten, CD-ROM mit über 1000 Grafiken, Gratis-Demodiskette, wahlweise

☐ fünfzehn 3,5"-Disketten, Bestell-Nr. 12200, DM 199,- zzgl. Versandkosten. Alle 2-3 Monate erhalten Sie Erweiterungen zum Grundwerk mit je ca. 70 Seiten (etwa 250 Grafiken), inkl. CD-ROM (wahlweise ca. fünf 3,5"-Disketten), zum Preis von DM 99,- (Abbestellung jederzeit möglich).

- ☐ Bestell-Nr. 612200 DOS-HD-Disketten nur 3,5"-Format
- ☐ Bestell-Nr. 712200 MAC-HD-Disketten nur 3,5"-Format
- ☐ Bestell-Nr. 712250 AMIGA-HD-Disketten nur 3,5"-Format
- ☐ Bestell-Nr. 512200 CD-ROM für Macintosh
- ☐ Bestell-Nr. 512250 CD-ROM für DOS und Amiga

Meine Anschrift:

Firma: ______
Vorname, Nachname: ______
Funktion: ______
Telefon: ______
Straße, Haus-Nr.: ______
PLZ, Ort: ______

Bitte unterschreiben Sie hier Ihre Bestellung! Sie haben das Recht, Ihr gefordertes Werk innerhalb von 10 Tagen ab Lieferung an den INTERST-VERLAG GmbH, Hofrat-Röhrer-Str. 7, 86161 Augsburg, zurückzusenden, wobei zur Fristwahrung das Datum der Absendung genügt. Sie kommen dadurch von allen Verpflichtungen aus der Bestellung frei.

Datum, Unterschrift

IN 190329

OVERLORD

Jubiläum ohne Jubel

Ein Blick zurück im Zorn: Vor anderthalb Jahren konnte uns Rowan Software mit der Flugsimulation „Reach for the Skies" nur ein müdes Gähnen abringen – dem Nachfolger gelingt nicht einmal das.

Feste muß man feiern, wie sie fallen, und seien es die Feierlichkeiten zum 50sten Jahrestag der Landung der Alliierten in der Normandie. Allerdings ist dieses Game am Amiga alles andere als ein Fest – dabei hat es sich doch am PC vor knapp einem halben Jahr noch ganz gut angelassen…

Nach wie vor wird ein forscher RAF-Pilot für den Luftwaffenstützpunkt Tangmere gesucht, um binnen fünf Monaten freie Bahn für die Alliierten zu schaffen. Damit die nachher den Zweiten Weltkrieg für sich entscheiden können, müssen (für die deutsche Gegenseite) wichtige Brücken beseitigt, Bahnstrecken ausradiert und Militärflughäfen eingeebnet werden. Drei Flieger stehen für diese Einsätze bereit, nämlich schweres Geschütz in Form einer Hurricane und eines Mitchel-Bombers sowie eine wendige und damit auf Jagdausflüge abonnierte Spitfire. Ist die Entscheidung gefallen, geht's in ein ausführliches Briefing, wo man alles Wissenswerte zu den jeweiligen Einsatzzielen und dem allgemeinen Verlauf der Kampagne erfährt. Dazu kommen immer ein paar kleine Filmchen über die zu vernichtenden Objekte, was deren spätere Identifizierung erheblich vereinfacht.

Nun darf man hier zwar wahlweise auch in zahlreichen Einzelmissionen in die Luft gehen und in einem umfangreichen Menü nicht nur den Detailgrad der Grafik variieren, sondern das Flugverhalten, die Feindintelligenz und sogar die eigene (Un-) Verwundbarkeit einstellen, doch hilft das letztlich alles nicht viel: Am Himmel erweist sich Overlord als unsäglicher Langeweiler, und das quasi schon auf den ersten Blick. So hat sich die 3D-Grafik gegenüber dem Vorgänger nur unwesentlich verändert, immer noch bestimmen detailarme Grün- oder Blauflächen das Bild, nur gelegentlich wird die Tristesse von ein paar einfarbigen Polygonen unterbrochen. Dagegen wirken die netten Zwischenmenüs dann fast schon wie Meisterwerke und der 08/15-Sound wie eine Symphonie.

Schön, das Handling ist solide und unterstützt auch Analogsticks. Zugegeben, das Spieltempo ist bereits auf Standard-Amigas vertretbar und wird mit einem 1200er oder A4000/030 sogar richtig flott. Andererseits hat ein A4000/040 Startverbot; außerdem hinkt das Spiel dem technischen Standard, wie ihn z.B. „Tornado" repräsentiert, um Jahre hinterher. Besonders schlimm ist, daß das auch für das Gameplay gilt, denn im Grunde gleicht hier eine Mission der anderen. Da verwundert es kaum noch, daß dem Spieler nur die englische Seite offensteht und sich die einzelnen Maschinen flugtechnisch ganz erstaunlich gleichen…

So, und jetzt wißt Ihr auch, warum Overlord am Amiga nicht nur die 76-Prozent-Marke der insbesondere grafisch um Klassen besseren PC-Version verfehlt, sondern sogar noch unter der ohnehin lauwarmen 60er-Wertung seines Vorfliegers bleibt. (mic)

Alte Mühle, altbackenes Gameplay

Polygone pur…

Die Heimatbasis

Mit das Schönste: die Menüs

OVERLORD
(VIRGIN/ROWAN SOFTWARE)
FLUGSIMULATION

58% „FLÜGELLAHM"

GRAFIK	61%
ANIMATION	64%
MUSIK	59%
SOUND-FX	57%
HANDHABUNG	63%
DAUERSPASS	56%

VARIABEL

PREIS	DM 99,-	
SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

Der König

Kaum hat „Aladdin" am Amiga seine Prinzessin erobert, schon ist ihm der nächste Disney-Hüpfer auf den Fersen: Ob Virgins Plattform-Leu den Erfolg aus dem Kino hier wiederholen kann, ist allerdings trotz Mega-Grafik noch nicht ganz raus…

Was die Präsentation betrifft, steht das aktuelle Disney/Virgin-Spektakel der vorangegangenen Orient-Tour kaum nach, denn auch die Großkatze verdankt ihr schickes AGA-Fell der Mitarbeit zahlloser Zeichner aus den Disney-Studios. Unter Zuhilfenahme sündteurer Grafik-Workstations und einiger echter Löwen entstanden so Bild für Bild äußerst realistische Bewegungsabläufe, die erst zu Papier gebracht und dann zwecks Animation in Bits & Bytes umgewandelt wurden. Im Ergebnis bietet der Löwenkönig somit einen wahrhaft königlichen Anblick: Rein optisch wurde da einer der erfolgreichsten Zeichentrickfilme aller Zeiten zu einer der schönsten Movie-Konvertierungen aller Zeiten gemacht!

Ja, wenn Klein-Simba behende über die Plattformen turnt, sich ängstlich an einen Felsüberhang klammert oder während einer Spielpause belustigt einem vorbeischwebenden Schmetterling nachguckt, dann sind mimische Unterschiede zwischen der großen Kinoleinwand und dem vermeintlich kleinen Amigascreen kaum noch zu erkennen. Mit Einschränkungen gilt das auch für den sich eng an die Filmhandlung haltenden Spielverlauf. So wird der junge Löwenprinz auch hier vom intriganten Onkel Scar für den Tod seines Vaters verantwortlich gemacht und in die Savanne verbannt. Dort trifft er auf das Wildschwein Pumbaa und die Meerkatze Timon, schließt Freundschaft und kehrt nach Jahren an seinen Geburtsort zurück, um Anspruch auf den Thron des Steppenkönigs anzumelden. Doch wo sich das Happy-End auf der Leinwand nach rund 90 Minuten quasi von selbst einstellt, müssen Zocker natürlich kräftig nachhelfen…

In den sieben Levels ist der Wiedererkennungseffekt für Filmkenner also recht groß. So wurden etwa die geheimnisvollen Reliquien des Pavian-Täufers zu Rücksetzpunkten umdeklariert, und Simbas Flucht vor heranstürmenden Gnus (zu sehen in einer hübschen 3D-Sequenz) erinnert sofort an das Movie; genau wie der Ausflug der streunenden Hyänen zum Elefantenfriedhof. Animierte Zwischensequenzen schlagen dabei eine Brücke zwischen den abwechslungsreichen Aufgaben: Es gilt, vor heranrollenden Felsbrocken zu flüchten oder Nashörner als Sprungtuch zu mißbrauchen. Alles schön und gut, wenn am Amiga bloß nicht ein Großteil dessen fehlen würde, was die nahezu zeitgleich veröffentlichten Konsolen- und PC-Versionen zum Ausnahmespiel erhoben hat – doch nach Szenen wie dem Hüpfen über Giraffenköpfe, dem Speed-Abschnitt auf dem Rücken eines Vogel Strauß, der Rutschpartie über den Wasserfall der hängenden Gärten, das Höhlen-Labyrinth oder die beiden Bonuslevels wartet man vor der „Freundin" vergebens. Eine schnöde Enttäuschung also, die uns Amiganern da bereitet wird, denn mit etwas mehr Mühe seitens der Entwickler wäre doch gerade am A1200 sicher die beste aller Umsetzungen möglich gewesen!

Das Spiel in der heißen Phase

Tja, so haben wir im direkten Vergleich halt die schwächste bekommen. Wobei das natürlich relativ zu sehen ist, denn das Vorhandene spielt sich auch hier sehr gut und braucht sich vor der Genre-Konkurrenz gewiß nicht zu verstecken. Sammelextras sind z.B. vorhanden, sie tauchen in Form verschiedenfarbiger Kä-

Aller Anfang ist leicht!

der Löwen

Die 3D-Stampede

Das Finale naht...

fer auf und bescheren Simba frische Löwenenergie, Zusatzleben oder Continues – und damit auch dem Plattform-Novizen ein Weiterkommen. Prinzipiell steht der Held dem Ansturm feindlicher Gorillas, Chamäleons und Wüstenhunde nämlich relativ wehrlos gegenüber: Ob man Gegner kleineren Kalibers nun durch Brunftbrüller vertreibt oder größere durch einen gekonnten Sprung auf den Kopf besiegt, stets entscheiden exaktes Timing und Geschicklichkeit über Sieg oder Niederlage.

Selbst wenn aus dem kleinen Löwenkind im Spielverlauf mal ein stattlicher Leu geworden ist, der sich per Prankenhieb zur Wehr setzen kann, birgt die Wildnis doch immer noch allerlei Gefahren. Häufig wird Simba da von Felslawinen überrascht oder von wirr umherflatternden Fledermäusen attackiert; kurzum, das Gamedesign kennt durchaus ein paar kleinere Ungereimtheiten. Ecken und Kanten finden sich zudem beim Handling, denn eine Festplatte wird ebensowenig unterstützt wie Zwei-Button-Pads bzw. -Sticks. Gut, das mag der Spielbarkeit im konkreten Fall nicht allzu abträglich sein, aber von einem modernen Jump & Run kann einfach mehr Komfort erwartet werden. Und egal, ob man nun durch weite Savannen oder hübsch gezeichnete Lavahöhlen trabt, des öfteren verfällt das ansonsten supersofte Parallax-Scrolling in störendes Ruckeln.

Nun, immerhin unterscheidet die Steuerung zwischen zwei Möglichkeiten, Simba zum Hüpfen bzw. Brüllen zu überreden, und der Rest der Präsentation ist fraglos gelungen: Die originalen Musikstücke aus der Feder von Elton John und Hans Zimmer wurden prima umgesetzt und passen ebensogut in das Geschehen wie die Sound-FX; die detailreiche Grafik ist hübsch bunt, und die sagenhafte Animation von Freund und Feind ist ohnehin über jeden Zweifel erhaben.

Trotzdem hätten wir uns von einem speziellen AGA-Game mehr erwartet als bloß eine stark gekürzte Konvertierung vom Mega Drive – und das mit Recht, wie Virgin selbst ja erst kürzlich bei „Aladdin" bewiesen hat. Leider besteht diesbezüglich auch keine Hoffnung auf Besserung am CD^{32}, denn eine Schillerversion ist ebensowenig geplant wie die Umsetzung für Standard-Amigas. (rl)

DER KÖNIG DER LÖWEN
(VIRGIN/DISNEY)

JUMP & RUN

74%
„GEKÜRZT"

GRAFIK	82%
ANIMATION	85%
MUSIK	83%
SOUND-FX	81%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	71%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 89,–

SPEICHERBEDARF	2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	4	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	CONTINUES	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

Wer wird sich denn hängenlassen ?

Im Editorial hat Michael diese Seiten als Kampfarena für den Verbal-Fight „Amiga vs. PC" bezeichnet – Gott, wie wir es hassen, dem Mann recht geben zu müssen! Zensur hassen wir allerdings noch mehr, deshalb: Ring frei zur nächsten Runde...

Leserbriefe

FEUER & EIS

Da hielt ich doch gerade nichtsahnend den Januar-Joker in der Hand und las die Mailbox – bis ich auf einen Brief mit der vielversprechenden Überschrift „Feuer-Eifer" stieß. Nach dessen Lektüre mußte ich nämlich erst mal auf die Toilette rennen, um nicht meinen schönen, neuen Joker zu beschmutzen...
Okay, natürlich läßt es sich nicht leugnen, daß Ihr kritische Bemerkungen über den Amiga gemacht habt, aber bei aller Liebe zur „Freundin" könnt Ihr ja schließlich schlecht Eure Leser belügen! Der Aussage aus dem Brief „Leidige Beleidigung", Ihr würdet Euch vor den Amiga stellen, wo Ihr nur könnt, möchte ich also voll und ganz zustimmen!
tröstet uns Alexander Grünenthal aus Neuenhagen.

Danke für den Beistand – und ein Bussi nach Neuenhagen!

EIS & FEUER

Ich schreibe Euch wegen dieses Leserbriefes aus der Januar-Nummer. Die Typen vom Amiga Computer Club Köln müssen echt total verblödet sein – ich konnte jedenfalls bisher noch nie feststellen, daß Ihr den Amiga niedermacht; da wärt Ihr ja auch schön dämlich. Wahrscheinlich hocken diese Gestalten fasziniert vor ihrem Amiga, beten zum Leuchten des Floppy-Lämpchens und verneigen sich dreimal täglich gen Frankfurt. Ich finde, Pappnasenvereine wie dieser haben in der Mailbox echt nix zu suchen. Warum habt Ihr den Mist überhaupt abgedruckt? Selbst Eure viel zu harmlose Antwort kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß der Brief schlichte Platzverschwendung ist; also ignoriert solchen Müll in Zukunft einfach. Ach ja, und falls Ihr meinen Brief nicht veröffentlichen solltet, werde ich auf der Stelle rechtliche Schritte einleiten...
feixt Jürgen Maier aus Wackernheim.

Auch Dir sei für Deine Unterstützung gedankt, auch nach Wackernheim ein wackeres Bussi. Das mit der Platzverschwendung kann allerdings nicht ganz stimmen, denn Du siehst ja, welchen Entrüstungssturm der Abdruck ausgelöst hat. Übrigens: Da wir Deinen Brief ja nun veröffentlicht haben – mußt Du jetzt linkisch auf der Stelle treten?

FEUER-EIS

Ich hätte ja nie gedacht, daß ich jemals einen Leserbrief schreiben würde, aber nach dem „Feuer-Eifer"-Brief des ACC Köln kann ich nicht mehr schweigen und möchte mich ausdrücklich von solchen Leuten distanzieren, die glauben, sich mit jedem anlegen zu müssen. Der AJ ist eine der wenigen Zeitschriften, die dem Amiga immer die Stange gehalten haben und es auch in Zukunft tun werden. Man wird doch wohl mal auf unbestreitbare Schwächen zumindest einiger Amiga-Modelle hinweisen dürfen, ohne gleich wüste Drohungen über sich ergehen lassen zu müssen! Es sind Organisationen wie der ACC Köln, die den Amiganern in den Augen anderer Leute dieses gewisse ignorante Image verpassen. Dem Amiga kann's nur schaden...
Und jetzt ein anderes unerfreuliches Thema: Auch ich laufe schon seit Monaten hinter dem MPEG-Modul fürs CD32 her, aber keiner kann liefern. Selbst in England gibt es angeblich keine mehr. Na schön, Commodore produziert nicht mehr, aber warum kommt nicht irgendein Fremdanbieter auf die Idee, solche Teile zu bauen? Beim CD 1200 lief es doch auch so!
ärgert sich Markus Steblei aus München.

Noch eine Danksagung, noch zwei Bussis (weil die Küßchen hier portofrei in die direkte Nachbarschaft gehen, hat Michael das doppelte Kontingent genehmigt). Was das vergriffene MPEG-Modul betrifft, sind wir zuversichtlich, daß sich bald ein Fremdanbieter finden wird – auch wenn uns derzeit noch keine konkreten Infos vorliegen. Inzwischen können wir auch Dir leider nur zu einer Kleinanzeige raten...

EIS-FEUER

Die meisten Leserbriefe finde ich ja recht amüsant, manchmal auch interessant, aber machen wir uns nix vor: Letzten Endes lechzt der wahre Mailbox-Fan nach skandalumwitterten Ergüssen wie etwa dem „Feuer-Eifer"-Brief vom letzten Monat! Nun also ein weiterer Kölner Karnevalsverein, denn das war schon wirklich starker Tobak. Im einzelnen möchte ich gar nicht darauf eingehen, aber wenn in den USA offenbar jeder seine DOSe aus dem Fenster geschmissen hat, um sich statt dessen einen Amiga zuzulegen, dann frage ich mich schon, warum die Ami-Abteilung von Commodore eigentlich lange vor den europäischen Töchtern Pleite gemacht hat. Besonders gespannt bin ich jedoch auf die „rechtlichen Schritte", die unsere Kölner Freunde in Zukunft unternehmen wollen. Bitte, liebe Redaktion, haltet uns bloß auf dem laufenden!
amüsiert sich Thomas Ruschen aus Krefeld prächtig.

Auch Dir gebühren Dank und Schmatzer sowie zusätzlich Anerkennung für Deine Einsichten in die menschliche Psyche: Du hast die alte Blattmacher-Weisheit, daß schlechte Nachrichten gute Nachrichten sind, begriffen (weshalb ja z.B. auch zünftige Verrisse zu miesen Games immer wieder gern gelesen werden). Bloß steht kaum zu erwarten, daß wir von den Kölner Rechtsschreitern wieder hören werden – Du kannst Dich also „entspannen".

FRIEDLICHE KOEXISTENZ

Ich besitze einen A1200 sowie einen 486er-PC und habe kein

Problem damit, daß zwei unterschiedliche Systeme friedlich nebeneinander auf meinem Schreibtisch stehen. Beide Rechner haben halt so ihre Vor- und Nachteile: Fürs Malen und Zeichnen ist der Amiga alleine schon wegen „D-Paint" unübertroffen, auch im Musikbereich ist er mit dem „ProTracker" eine feste Größe. Viele PC-Spielentwickler benutzen sogar Amiga-Soundmodule in ihren Produktionen, und eine Menge Amiga-Grafiker arbeiten heutzutage für DOSen-Programmierteams. Die Grenzen verschwimmen also zusehends, und das ist auch gut so!

Der PC andererseits bietet mir Dinge, die mein recht langsamer Amiga nicht bewältigen kann, vor allem wenn es um Bildbearbeitung mit „Photo Styler" oder um das schnelle Anzeigen und Komprimieren von JPEG-Grafiken geht. Und der Komfort vieler PC-Anwendungen fehlt mir am Amiga auch oft. So komme ich also mit beiden Systemen gut zurecht und finde es überhaupt nicht unsinnig, eine DOSe als Zweitrechner zu haben. Zudem sind auch die Preise mittlerweile sehr attraktiv – mein 1200er und der PC kosten zusammen beispielsweise weniger als ein A4000/040!

Was mich in diesem Zusammenhang jedoch hauptsächlich stört, ist die halsstarrige Einstellung mancher Joker-Leser. Ich glaube manchmal, die reinen Amiga-Fans sind nicht nur die treuesten und rührigsten, sondern leider auch die ignorantesten. Na, vielleicht wird selbst Joachim Müller (Mailbox 12/94) irgendwann merken, daß ein Pentium in der Tat etwas schneller ist als ein Zwölfhunderter...

resümiert Axel Melzener aus Solingen.

Du sprichst uns förmlich aus der Seele! Hat Mike sein Editorial etwa von Dir schreiben lassen? Wir vermuten ja schon lange, daß er einen Ghostwriter hat...

BLAUÄUGIG BEI BLUE BYTE?

Ich finde es immer sehr enttäuschend, wenn Amiga-Cracks mit Raubkopierern in einen Topf geworfen werden – passend dazu der Kommentar des nicht genannt werden wollenden Herstellers bei „Dr. Freak" im Januar („Wenn eines Tages alle CD-Formate kopiert werden sollten, sind die Commodore-User sicher mal wieder am fleißigsten!"). Vermutlich handelt es sich hier um Blue Byte, die ohnehin nur einen einzigen Hit hervorgebracht haben, nämlich „Battle Isle". „Historyline" hatte nämlich zu viele Bugs, und „Die Siedler" stellen bei wirklich großen Welten zu hohe Speicheranforderungen. Ich habe also das Gefühl, daß Ihr bei deutschen Herstellern gerne beide Augen zudrückt, insbesondere bei Blue Byte und Software 2000!

Des weiteren glaube ich, daß Blue Byte mit dem Produktionsstopp für Amiga völlig falsch liegt! Wieso produzieren denn NEO oder Team 17 für die „Freundin" (und können offenbar gute Verkaufszahlen vorweisen)? Na, weil der Markt regelrecht ausgetrocknet ist und originelle Games weggehen wie warme Semmeln! Hoffen wir also, daß 1995 das Amiga-Jahr der vielen tollen innovativen Spiele wird...

schließt The Robman aus Nörten-Hardenberg.

Was den Produktionsstopp für Amiga-Games bei Blue Byte betrifft, teilen wir Deinen Glauben – der Rest Deiner Ausführungen erscheint uns jedoch eher unglaubwürdig: Ausgerechnet der einstige Chart-Dauerbrenner „Historyline" solle kein gutes Spiel gewesen sein? Und jetzt auch noch das mit weitem Abstand zum Spiel des Jahres 1994 gewählte „Die Siedler"?! Sicher kann man bei jeder Zeitschrift im nachhinein über einzelne Testergebnisse streiten, eine Bevorzugung einzelner Hersteller müssen wir jedoch klar zurückweisen! Und wieso gehören Amiga-Cracker

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Games

Titel	Preis
Alien Breed Tower Assault	39,95
Alien Olympics	**69,95**
Aufschwung Ost	69,95
Battle Isle 2 *	89,95
Bazooka Sue *	79,95
Beneath a Steel Sky	69,95
Bob's Bad Day *	69,95
Cannon Fodder 2	**69,95**
Caribean Desaster *	79,95
Chartbreaker *	79,95
Death or Glory	89,95
Der Clou – Profidisk	39,95
Der Schatz im Silbersee *	89,95
Der Trainer + Der Trainer Italia	je 79,95
Doppelpass (Anstoss + WC Edition)	**89,95**
Dragonstone	69,95
Dream Web *	69,95
Elfmania	59,95
Elite 3 (1st Encounters) *	69,95
Fields of Glory	79,95
FIFA Soccer *	**69,95**
Fußball Total	79,95
Hanse - Die Expedition	39,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95
Hattrick (Ikarion) *	69,95
Heimdall 2	79,95
Jungle Strike	69,95
Jurassic Park	59,95
Kid Chaos	49,95
Kings Quest 6 (dt.)	69,95
Kolumbus	79,95
Lemmings 3 (World of Lemmings) *	**59,95**
Lemmings Weihnachtsedition '94	**29,95**
Lollypop *	69,95
Lords of the Realm	69,95
Lost Vikings	69,95
Lothar Matthäus Super Soccer	69,95
Mad News *	79,95
Mortal Kombat 2	**59,95**
Mr. Nutz	59,95
Oldtimer *	79,95
Overlord *	69,95
PGA European Tour Golf	59,95
Pinball Illusions *	69,95
Pizza Connection	89,95
Powerdrive	69,95
Quarter Pole *	69,95
Quick *	59,95
Ran Trainer *	**79,95**
Reunion	79,95
Rings of Medusa Gold	79,95
Rise of the Robots (A500+, A600, A2000)	79,95
Ruff 'n' Tumble	49,95
Rüsselsheim	59,95
Sensible World of Soccer *	**69,95**
Shadow of the Comet *	85,95
Shaq Fu	69,95
Simon the Sorcerer	79,95
Star Crusader *	59,95
Starlord	79,95
Sternenschweif (DSA 2) *	79,95
S.U.B. *	69,95
Syndicate	69,95
Syndicate Data Disk *	39,95
Theme Park AKTIONSPREIS	**49,95**
Top Gear 2	49,95
UFO – Enemy Unknown *	79,95
Zeewolf	79,95
Zeppelin *	79,95
Zero *	69,95
Zonked *	59,95

Games speziell für A1200

Titel	Preis
Aladdin	69,95
Dream Web *	69,95
Lion King (König der Löwen) *	**69,95**
Magic of Endoria *	79,95
Oldtimer *	79,95
Overlord *	69,95
Rise of the Robots	79,95
Sim City 2000 (4 MB RAM, HDD)	**69,95**
Subwar 2050 (dt.)	79,95
T.F.X. *	89,95
Theme Park	69,95

Amiga CD 32

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl – weitere erfragen!

Titel	Preis
Kick Off 3 *	69,95
Litil Divil	59,95
Megarace *	**79,95**
Rise of the Robots	89,95
Subwar 2050 (dt.)	79,95
Theme Park *	79,95
Top Gear 2	59,95
Amiga CD 32 (Grundgerät)	**349,95**
Game Pad speziell für CD 32	39,95

Disketten

Titel	Preis
3,5" MF 2DD	ab 6,99

Preishits (solange Vorrat reicht!)

Titel	Preis
Alien Breed Special Edition	29,95
A-Train (incl. Construction Kit)	49,95
Battlehawks 1942	39,95
Battle Team	**49,95**
Beavers	29,95
Blastar	19,95
Blob	19,95
California Games 2	19,95
Cool World	9,95
Death Knights of Krynn	39,95
Die Siedler	**49,95**
Dogfight	39,95
Dune (dt.)	39,95
Dune 2 (engl.)	**29,95**
Elite 2	39,95
F-19 Stealth Fighter	39,95
F-117 A Nighthawk	39,95
Falcon	29,95
Formula 1 Grand Prix	**39,95**
Gunship 2000	**29,95**
Go for Gold	29,95
Great Courts 2	29,95
History Line	**49,95**
Hunt for Red October	19,95
Indiana Jones 3 Adventure (dt.)	39,95
Indiana Jones 4 Adventure (dt.)	49,95
Indianapolis 500	39,95
Jack Nicklaus Golf	39,95
Kings Quest 4	39,95
Lemmings 2	**19,95**
Lotus Turbo Challenge 2	19,95
Mad TV	39,95
Manchester United Europe	39,95
Mig 29 Superfulcrum	39,95
Monkey Island 1	39,95
Monkey Island 2 (dt.)	49,95
One Step Beyond	29,95
Pang	19,95
Patrizier	**39,95**
Pirates	29,95
Populous 2	39,95
Prime Mover	19,95
Prince of Persia	39,95
Push Over	19,95
Shadoworlds	**19,95**
Sim Ant (dt.), Sim Earth (dt.), Sim Life (dt.)	je 39,95
Skidmarks	29,95
Sleepwalker (dt.)	19,95
Streetfighter 2	39,95
Terminator 2	29,95
Trivial Pursuit	39,95
Turrican 1 + 2	**je 19,95**
Uridium 2	29,95
White Sharks	19,95
Wing Commander (dt.)	39,95
Winzer	**9,95**
WWF 1 + 2	je 29,95
Zak Mac Kracken	39,95
Zool 1 + 2	komplett 29,95

Zubehör

Artikel	Preis
externe 3,5"-Diskettenstation	129,–
ext. Festplatten für A500, z.B. 426 MB	**ab 699,–**
Maus für alle Amigas	39,95
RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für A500	59,95
RAM-Erw. auf 2,3 MB mit Uhr für A500	199,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500+	89,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A600	109,95
Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)	25,95
Staubschutzhaube für alle AMIGA-Computer	19,95
Staubschutzhaube für Monitor	39,95

Joysticks

Artikel	Preis
Advanced Gravis Game Pad	49,95
Competition Pro Joystick	ab 24,95
Competition Pro Mini Joystick	ab 24,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95
Quickjoy TopStar	39,95

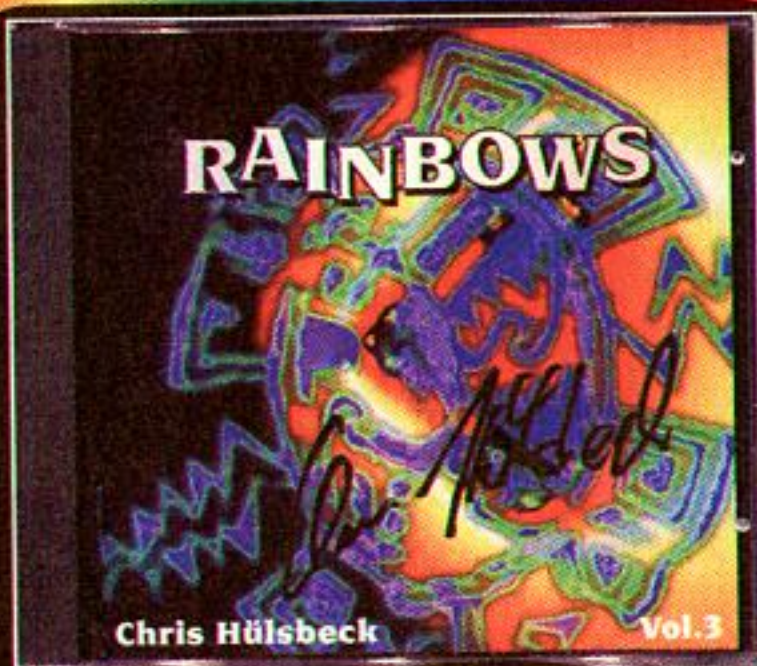
* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Fordern Sie bitte gegen Rückporto auch unseren Amiga-Gesamtkatalog an!
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen gerne auf Wunsch vorab zusenden.

Versandkosten
Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + 3,– NN-Gebühr der Post
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland (nur Vorkasse oder Kreditkarte!): 15,– DM
Wir akzeptieren auch gerne folgende Kreditkarten für Ihre Versandbestellung – einfach anrufen und Kartennummer sowie Verfallsdatum durchgeben.

Bestellannahme
Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Laden- & Versandanschrift
Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 - 29
12053 Berlin (Neukölln)

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

DIE NEUE HÜLSBECK-CD exklusiv im Joker Shop!

Jede Scheibe von Chris Hülsbeck persönlich handsigniert!

„RAINBOWS" ist eine Longplay-CD und bietet 15 brandheiße Tracks mit neu abgemixten Spiele-Hits und anderen neuen Kompositionen von Chris Hülsbeck – und dazu noch vier Bonustracks mit Samples zur freien Verwendung! Mehr noch, die besten Stücke, die daraus entstehen, werden auf der nächsten Scheibe des Meisters mitveröffentlicht!
Sichert Euch Euer handsigniertes Exemplar von „RAINBOWS" für 31,– DM im Joker Shop, denn diese Wahnsinns-CD gibt es sonst nirgendwo zu kaufen!!!

Bestelladresse:
Joker Verlag · „JOKER SHOP" · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn
(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,– DM Postgebühren im Inland bzw. 10,– für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

eigentlich in einen anderen Topf als die übrigen Raubkopierer? Oder haben wir da etwas falsch verstanden? Na, jedenfalls hoffen wir mit Dir auf ein für Amiga-Gambler ergiebiges 1995! Sieht bisher ja gar nicht so übel aus, was?

MARKUS IM HAUS ERSPART DEN ZIMMERMANN

1) Ich habe gerade den Beitrag „Frohes Fest" aus Borgis Branchengeflüster vom Dezember gelesen. Heißt das jetzt, man wird nie wieder Software für den Amiga bekommen? Da kann ich meinen ja gleich auf den Schrott werfen!
2) Ist die neue CD von Chris Hülsbeck gut? Wie findet Brork sie?
3) Wißt Ihr schon Näheres zum neuen Amiga, der angeblich in anderthalb Jahrhunderten den Händen Commos entschlüpfen soll?
4) Es wird immer wieder von MPEG-fähigen CD-RÖMern gesülzt. Was heißt das eigentlich? Etwa Mittels Personen eingeschobenes Gerät?!
5) Die Hardware-Anforderungen von „Sim City 2000" sind viel zu hoch – und Ihr seid schuld!
6) Da es für den A1200 so geile Zocks auf CD-ROM gibt, ich aber nicht genügend Kröten hatte, zimmerte ich mir selbst so ein Gerät. Dazu nahm ich einen stinknormalen CD-Player, ersetzte einige Chips durch andere und den Ausgang durch eine Schnittstelle. Außerdem lötete ich mir noch eine passende Platine. Das kostete dann lumpige 419,34 und funktionierte zu meiner Überraschung nicht. Was habe ich nur falsch gemacht?
grübelt Markus Enskat aus Gelsenkirchen.

1) Nein, das heißt nur, daß Blue Byte keine Amiga-Soft mehr herstellen will. Und selbst das ist, wie so viele Aussagen von Herstellern, mit Vorsicht zu genießen.
2) Klar ist die neue Hülsbeck-Scheibe gut! Und Brork findet sie... gar nicht, weil wir sie vor ihm verstecken, damit er nicht Frisbee damit spielen kann.
3) In anderthalb Jahrhunderten unterhalten wir uns alle längst mit den Würmern – und bestimmt nicht über die schlüpfrigen Hände eines gewissen Commo!
4) Nein, und MPEG bedeutet auch nicht (wie viele meinen) „Motion Picture Experts Group", sondern „Mäuse passen ehrlich gut". Ja, das ist die neue EG-Norm für alle Computer.
5) Stimmt genau. Wir sind aber auch schuld, falls morgen der Mond vom Himmel fällt und genau Gelsenkirchen trifft – paß also lieber auf, mit wem Du Dich anlegst!
6) Vermutlich hast Du nur den Fisch vergessen! Fish'n'Chips gehören nämlich immer zusammen, da brauchst Du bloß bei Commodore England nachzufragen.

FEIND DES FORTSCHRITTS

Ich bin hinsichtlich der Zukunft des Amigas etwas beunruhigt, und zwar weniger deshalb, weil dieser Mananagement-Buyout noch immer nicht über den Tisch ist, sondern weil ja schon angekündigt wurde, daß im Frühjahr 96 ein neuer, wesentlich leistungsfähigerer Amiga zum 1200er-Preis auf den Markt kommen soll. Beginnt nun etwa auch hier dieselbe Entwicklung wie am PC-Markt? Muß man jetzt alle paar Monate aufrüsten, damit die Sachen laufen? Ganz zu schweigen vom Preisverfall! Ein Freund von mir hat sich vor 'nem halben Jahr einen 486 DX2 komplett mit allem Drum und Dran gekauft, und jetzt bekommt man die Kiste schon für 1000 (!) Mark weniger. Demnach würde der „neue" 1200er dann spätestens im Frühjahr 97 auch schon wieder zum Alteisen gehören…
fürchtet Simon Klima aus Lahnstein.

Aus eigener Erfahrung mit unserem Schwestermagazin PC Joker können wir ein bis drei Liedchen singen, die Dir in

Sachen Preisverfall und „Rüstungswahn" am DOSen-Markt recht geben. Bloß: Soll die Entwicklung deshalb stehenbleiben? Und ist es nicht gerade die ständige technische Neuerung, die den PC so populär gemacht hat? Nein, der Amiga muß schon mithalten können – oder was wäre denn die Alternative?

DER FRIEDENSSTIFTER

Ich habe einen tollen Vorschlag, der die Unterschiede zwischen den Menschen wettmacht und alle Not beendet: Gebt ab jetzt nur noch ungerade Nummern heraus! Sollte es dann wider Erwarten doch nicht sofort mit dem Weltfrieden klappen, hätte die Sache immerhin ein Gutes: Der AJ, von dem ich wegen einer Abo-Teilung bislang bloß die ungeraden Ausgaben erhalte, wäre fortan endlich gans Mainz! Ach, und drückt bitte nicht jedem Promi, den Ihr interviewt, einen AJ in die Hand und laßt ihn unter Androhung brorkialer Gewalt sagen: „Hallo, in bin Heinz Schenk, und ich lese den Amiga Joker, weil mein Äbbelwoi gerade ausgegangen ist" – das ist ja wohl höchstens das Niveau der „Frau im Eimer"! Und eine letzte Frage: Was kommt nach dem Kicker-Cup? Etwa das Top Banana-Turnier?! verabschiedet sich mit feuchten Füßen Klemens Lange aus Stralsund.

Wir haben Deinen Vorschlag an die Vereinten Nationen weitergeleitet, bis jetzt aber noch keine Antwort erhalten. Da kriegen sie die Lösung aller Probleme auf dem Silbertablett serviert, und es passiert nix – typisch! Ob es wohl daran liegt, daß Brork die Botschaft samt einem Stapel Joker-Hefte und einem Fotoapparat überbracht hat? Bis die Antwort, die Portraits und die bestellten Kommentare („Hallo, ich bin Bill Clinton und lese den Joker, weil Hillary mir nie was vom Katzenfutter abgibt") eintrudeln, bleiben wir aber beim Kicker-Cup. Sonst frißt unser Banana-Joe bloß wieder die Layouts...

WAHLBETRUG

1) In Eurer Dezember-Ausgabe hat sich bei der Wahl zum Spiel des Jahres wohl ein Fehler eingeschlichen, oder wolltet Ihr etwa tatsächlich „The Ultimative Software Manager" (oh, Gott, vergib!) mit in die Wertung nehmen – ein Game, das gerade mal 17 Prozent bekommen hat? Na, ich hoffe einfach mal, Ihr meintet ungeachtet des Screenshots den „Software Manager" von Kaiko, oder?
2) Ihr solltet Euch jemanden suchen, der interessante Stories für Eure Comics schreibt. Insbesondere der Brork-Comic ist in letzter Zeit ziemlich einfallslos gewesen – kann es sein, daß er deshalb im Dezember-Joker fehlte?
3) Aber ich will Euch nicht schlechtmachen, zumal die anderen Zeitschriften überhaupt kein Vergleich zum AJ sind. Besonders die Tips im Know How stimmen bei Euch immer! kritilobt Marc Menssen aus Langenhagen.

1) Mist, da haben wir tatsächlich ein falsches Foto erwischt! Dreck, Ihr habt's auch noch gemerkt! Wir bitten um Vergebung und geloben die Bestrafung des Schuldigen. Sind drei Tage Dauerzocken mit dem ultimativ schlechten Klon hart genug?
2) Im Dezember war Brork auf Weihnachtsurlaub, Michael hat ihm ein paar Tage Krötenklatschen am heimatlichen Tümpel spendiert – quasi als Training für den Januar-Strip. Und der war doch interessant, oder?
3) Puh, noch mal Glück gehabt! Wir haben ja immer gewußt, daß die Tips im Know How oft die letzte Rettung sind...

Ich besitze einen A500 sowie seit einigen Tagen Kick 2.05 samt Workbench und Umschaltung. Unter Kick 2.05 bringen

Computersoftware Schneider
Carola & Michael
(030) 3043156
Mo/Mi 16.30-19.00
Die/Do 19.00-20.00
Fr 16.00-18.00
Reichsstr. 50 - 14052 Berlin - Fax (030) 305 17 03

Amiga Software	DM	Amiga Software	DM	Amiga Software	DM
Ambermoon dt.	89,90	Kick Off 3 dt.	59,90	Syndicate dt.	69,90
Battle Team dt.	59,90	Kingdoms of Germany dt.	74,90	Theme Park dt.	64,90
Beneath a steel sky dt.	59,90	Lemmings 3 dt. *	64,90	Turrican 3 dt.	54,90
Bubble & Squeak dt. *	64,90	Lords of the realms dt.	64,90	Tower Assault dt.	54,90
Bundesliga Man.Hattrik	84,90	L.Mathäus Super Soccer dt	69,90	UFO -Enemy Un. dt. *	74,90
Carribean Disaster dt.*	74,90	Mad News dt. *	74,90	X-Copy & Tools dt.	59,90
Chartbreaker dt.*	69,90	Marvin Marvellous Adv.dt	59,90	Zeewolf dt.*	69,90
Christoph Kolumbus dt.	79,90	Monkey island 2 dt.	69,90	Zeppelin dt. *	74,90
Civilisation dt.	69,90	Mr. Nutz dt.	54,90		
Der Baulöwe dt.*	89,90	Oldtimer dt. *	74,90		
Der Clou dt.	74,90	PGA Euro Tour dt. *	59,90		
Der Patrizier dt.	59,90	Pinball Illusions dt. *	69,90		
Die Siedler dt.	59,90	Pizza Connection dt.	84,90		
Doppelpass dt.	89,90	Quaterpole dt. *	74,90		
Dreamweb dt. *	74,90	Ran Trainer dt. *	79,90		
Dungeon Master 2 dt. *	69,90	Reunion dt.	74,90		
Eishockey Manager dt.	59,90	Rise of the robots dt.	74,90		
Elfmania dt.	54,90	Ruff & tumble dt.	54,90		
F117 A Nighthawk dt.	59,90	Rüsselsheim dt.	69,90		
Fields of glory dt.	74,90	Sensible World of Soccer*	69,90		
FIFA Soccer dt. *	59,90	Shaq Fu dt. *	59,90		
Hanse -die Expedition dt.	49,90	Sim Earth dt.	69,90		
History Line dt.	59,90	Simon the sorcerer dt.	74,90		
Indy 4 - Fate of Atlan.dt.	69,90	Star Crusader dt. *	69,90		
Jungle Strike dt. *	59,90	Starlord dt.	74,90		

FIFA Soccer dt. +2 Games je 24,90 90,- DM

Lemmings 3 dt. +2 Games je 29,90 99,- DM

Versandkostenfrei für Selbsabholer
nur nach Vereinbarung -kein Laden

Lösungshefte je 19,90 DM - 3 Stück = 49,50 DM

Abandoned Place 1o.2	Elvira 1 o. 2	Kathedrale	Might & Magic 3
Amberstar	Eye of beholder 1 o. 2	Kings Quest 1-4	Monkey island 1 o. 2
Ambermoon	Goblins 2 o. 3	Legend of Kyrandia	Police Quest 3 o. 4
Beneath steel sky	Heimdall 1 o. 2	Legends of Valour	Powermonger
Buck Rogers 1 o. 2	Indy 3 o. 4	Loom	Schatz im Silbersee
Cruise for a corpse	Innocent until caught	Lure of temptress	Sierra Games
Dungeon Master	Ishar 1 o. 2 o. 3	Maniac Mansion	Simon the sorcerer

10 SPIELE PAKET -nach unserer Wahl **125 DM**

jedes Spiel 24,90 DM - 3 Stück = 60 DM
Archipelagos, Blade Warrior, Blasteroids, Circus Attractions, Curse of Ra, Cyberworld, Espionage Disc, Future Classics (Sam), Globulus, Gravity, Hound of Shadow (Horror Adv), Ilyad (Shoot t up) Impossamole, Keef the thief (Adv), Killing Cloud dt, Liverpool (Fußball), Matrix Marauders (Psyg) Mean Streets dt, Moonfall dt, Nebulus, O.B.Y. 1, Pipemania, Plague, Power up (Sam), Puffys Saga Resolution 101, Rock & Roll, Sir Fred, Skweek, Speedball, Startrash, Stryx (Psygno), Three Stoges Top Banana, Wings of death, Xenom

5 Games + 5 Games = 275 DM
(5 Games nach Ihrer Wahl bis max. 49,90 je Stück + 5 Games nach unserer Wahl)

jedes Spiel 29,90 DM - 3 Stück = 75 DM
Altered Destiny, Apydia, Atomino dt, Backgammon Royal, Batman-the movie dt, Battle Master dt Beach Volley, Battle Squadron, Blues Brothers, Bombuzal, Bonanza Brothers, Brainblaster Cardiax Chambers of Shaolin, Champion of Raj k.dt, Chuck Yeagers Flight Sim, Combo Racer, Crossbow Crystall Kingdom Dizzy, Cybercon 3 dt, Day of pharao, Deadline (Infocom), Devicious Design dt Deuteros -next Millenium, Dick Tracy, Dojo Dan, Dragon Breed, Dragons of flame, FinalCommand Fire & Brimstone, Fly Harder dt, Football Manager WC Ed, Gem X, Golf Challenge, Hard Drivin 2 Hardball, Interphase, Jetsons, Kengi, Kick Off 2, Knights of Krystallion k.dt, Loom (Ohne Packung) Lords of the rising sun dt, Magicland Dizzy, Manchester United Europe, McDonalds Land, Menace Microprose Soccer, MUDS dt, Necronom, Nightshift, No Second Price dt, Oops up, Oriental Games Pacmania, Paragliding, Pegasus (Shoot t up), Phantasie Bonus Ed (Sam), Pinball Magic, Plotting dt Prince of Persia, Project X, Projectyle, R-Type 1 oder 2, Rainbow island, Revelation (knobelei) dt Rick Dangerous 2, Rolling Ronny, Shinobi, Shuffle, Silkworm, Simulcra, Sink or swim, Ski or die Sorcerer (Infocom), Spellbound (Psygnosis), Sports best (Sam), Spy vs Spy - artic antik, St Dragon Star Pack (Sam), Starray, Stormball (Sport), Strike Force Harrier, Subbuteo (Fussball), Super Space Invaders, Suspicious Cargo (Adv) dt, SWIV, Think Cross, Thyphoon Thomson, Treasure Trap dt Turbo Pack (Sam), Turrican 1 o. 2, TV-Sport Football, Vroom dt, Vroom Data, Welltris, Xyphos Zone Warrior (Shoot t up)

2 Games je 29,90 + 2 Games je 39,90 + 2 Games je 49,90 + 1 Game nach unserer Wahl = 210,- DM

jedes Spiel 39,90 DM - 3 Stück = 105 DM
1990 die 93er Edition dt, Amnios (Psygnosis), Another World, Aquaventura (Psygnosis), Assassin Awesome dt, Blood Money (Psygnosis), Budokan dt, Car Vup, Cardinal of Kremlin, Centerbase dt Carthage (Psygnosis) dt, Castle Master (Adv) dt, Chuck Rock, Coin up Hits 2 (Sam), Cool Croc Tw Cool World, Donk dt, Doodlebug dt, East vs. West (inkl Soundtrack) dt, Fantasy Pack (Sam), Flood First Samurai, First Year(Thalion), Frenetic, Game of Life, Gunship, Harlequin, Immortal, Indy best James Pond - Underwater Agent, James Pond 2 - Robocod, Kick Off & Extra Time, Kid Gloves 2 dt Killing Game Show (Psygnosis), Knightmare, Logical, Lotus Turbo Challenge 2 oder 3 dt, Mega T Midwinter 2 - Flames of freedom dt, Might & Magic 2, Moonshine Racers, Mr. Heli, Nebulus 2 dt North & South, Paladin 2, Populous, Premier Manager (Fussball), Push Over, Red Zone(Psygnosis) Risky Woods (inkl. Sportuhr), Rules of Engag, Steel Empire dt, Tearaway Thomas, Thunderhawk dt Titus the fox, Toobin, Torvak the warrior, Total Recall, Utopia dt, Virtual Worlds (Sam), Wolfchild Yoe Yoe dt

jedes Spiel 49,90 DM - 3 Stück = 135 DM
Aquatic Games, BAT 2 dt, Battle Chess 2, Battletoads, Black Crypt dt, Bobs bad day, Buck Rogers dt Brat, Bundesliga Manager Pro dt, Carl Lewis Challenge, Castles dt, Chuck Rock 2, Combat Air Patrol Cool Spot, Covert Action dt, Cyberpunks, Death Knights of Krynn dt, Dino wars dt, Eye of beholder F15 Strike Eagle 2, F19 Stealth Fighter, Fire & Ice, Flight of intruder dt, Goal, Gunship 2000, Hägar Goblins dt, Hexuma dt, Humans, Indy 3 dt, Ishar 2 dt, Jaguar XJ220, Kings Quest 4, Larry 1 oder 2 Legend of Faerghail dt, Lemmings 2, Lionheart, Lord of the rings dt, Lure of temptress, M1 Tank Pl Mad TV dt, Maniac Mansion dt, Mega-lo-mania dt, Megatraveller, Might & Magic 3 dt, N Mansell Monkey island 1 dt, Pacifik island dt, Parasol Stars, Pinball Dreams, Pirates dt, Police Quest 1, Pools of darkness dt, Putty, Quest for glory, Second Samurai dt, Sensible Soccer dt, Shadow of the beast 3 Simpsons (inkl. Schlüsselanhänger), Soccer Mania (Sam), Soccer Kid, Space Crusader dt, Speedball 2 Streetfighter 2 dt, Superfrog dt, Traders dt, Transartica dt, Traps & Treasures dt, Troddlers, Ultima 5 Ugh dt, Warriors of Relyne dt, Ween dt, Wing Commander dt, Wrath of the demon dt, Zool dt

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten - Preisliste 2,- DM - Jede Bestellung ist verbindlich - Bei nicht abgeholten oder annahmeverweigerten Sendungen stellen wir DM 20,- in Rechnung. Versandkosten inkl. Zahlkartengebühr: Nachnahme telefonisch +12 DM - schriftlich + 9 DM Vorkasse + 6 DM (Scheck/Überweisung Kto. 453 447-108 BLZ 100 100 10 Postgiro Berlin - kein Versand ins Ausland - dt.= deutsche Anleitung - * = bei Druck noch nicht lieferbar - # nur gegen Altersnachweis

Die JOKER-TELEFONKARTE mit Einheiten im Wert von 6,– DM und einem Jugendstil-Motiv unseres Maskottchens existiert nur in einer streng limitierten Auflage von 2.000 Stück und repräsentiert einen Katalog-Wert von ca. 80,– DM. Unseren Lesern können wir eine begrenzte Stückzahl anbieten, und zwar für…

Bestelladresse :Joker Verlag · „JOKER SHOP" · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,– DM Postgebühren im Inland bzw. 10,– DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

nun aber einige Programme die Meldungen „Disk has a checksum error on disk block…" und „Not a DOS disk…"! Erstaunlicherweise läuft die gleiche Soft jedoch einwandfrei auf Kick 1.3, was ist da los?
staunt Robby Nowak aus Riesa.

Da muß selbst ein versierter Ferndiagnostiker wie unser Richy passen. Bleibt Dir wohl nur der Trost, jederzeit auf Kick 1.3 umschalten und die Teile damit zum Laufen bringen zu können. Oder weiß vielleicht ein Leser Näheres?

AM RIFF ZERSCHALLT

Im Amiga Joker 12/94 war beim Test zu „Rise of the Robots" von „irren Soundkulissen aus harten Gitarrenriffs und knalligen FX" die Rede. Das regte mich dazu an, die CD-Version zu erwerben, doch bekam ich dort keinerlei „irre Soundkulisse" zu hören, sondern bloß eine Art Dieselmotor-Geräusch. Nach Befragen des Händlers, der die „Richtigkeit" dieses Lärms bestätigte, frage ich mich nun, ob Eure Testberichte eine Irreführung des Kunden darstellen!
grummelt Jan Koopmann aus Nordenham.

Irreführung des Kunden? Aber ganz im Gegentum: Im aktuellen Amiga CD-Joker wird beim Test der kämpfenden Schiller-Robbis just dasselbe bemängelt. Du siehst also, daß wir nicht ganz umsonst die Disk- und CD-Varianten getrennt vorstellen…

OVERDRIVE AUF DER STANDSPUR

Meine Freunde und ich haben uns auf allgemeines Anraten hin während der Kölner Messe insgesamt drei Overdrive CD-Laufwerke gekauft. Diese Entscheidung sahen wir durch den diesbezüglichen Joker-Artikel im Dezember-Heft bestätigt, doch die Praxis sieht leider anders aus: Außer „Microcosm" und „Pinball Fantasies" wollte kein Game wie angepriesen laufen, selbst die bei Euch genannten Titel „Pirates! Gold" bzw. „Simon the Sorcerer" stürzten konsequent ab. Auch ein entsprechender Test beim Fachhändler verlief negativ, an Speicher oder Geschwindigkeit kann es wohl ebenfalls nicht liegen, da wir es später nochmals erfolglos mit einer Blizzard-Karte sowie 4 MB RAM probierten. Wie war also Eure genaue Testkonfiguration (speichermäßig oder vielleicht besonderes Setup)? Habt Ihr schon Erfahrungen von anderen Usern? Könntet Ihr vielleicht den Hersteller (Archos) um ein Statement bemühen?
hofft Philip Moston aus Fröndenberg.

Nun, bei uns sind die Games definitiv gelaufen, und wir wissen auch aus Hotline-Anrufen, daß z.B. „Pirates! Gold" anderweitig ebenfalls ohne Probleme mit dem Overdrive zusammenarbeitet. Wir haben einen 1200er mit 4 MB Fast-RAM verwendet, allerdings hatten wir seinerzeit zwei Geräte: eins vorab und noch ein weiteres mit verbesserter Treibersoft, das in der Tat auch bessere Ergebnisse brachte. Eventuell liegt da der Hund begraben? Archos bietet aber zum Glück einen diesbezüglichen Update-Service an, wende Dich also einfach mal vertrauensvoll an den deutschen Vertrieb: Telmex, Tel.:08024/87 30.

ES IST NIE ZU SPÄT…

Hiermit gratuliere ich Euch allerherzlichst zum fünften Geburtstag! Entschuldigt bitte, wenn das etwas verspätet geschieht, aber ich hatte einfach null Time. Trotzdem freue ich mich, Euch exklusiv (auch im Namen meines Freundes Roger) eine extra für Euch programmierte Diskette als Präsent zu überreichen, die Euch sicherlich etwas aufheitert und eine schöne Abwechslung in Euren tristen Arbeitsalltag bringt.
vermutet WAD aus Marburg.

Erst mal heißen Dank, auch an Roger. Dann hätten wir ja gerne ein Bildchen aus dem Inhalt mit abgedruckt, doch schien uns das pikante Material nun wahrlich nicht jugendfrei zu sein; daher „nur" ein Foto des Disketten-Covers. Man will die

Geduld der BPS schließlich nicht über Gebühr strapazieren, stimmt's?

WO BLEIBT DER A500?

Im Januar-Joker habt Ihr erwähnt, daß der Amiga 500 nicht mehr gebaut wird – heißt das etwa, daß es keine neuen Spiele mehr für den 500er geben wird? Schade finde ich, daß Ihr bei den Tests nicht erwähnt, ob das Spiel für den A500 geeignet ist und wo man es kaufen kann.
klagt Robert Henning aus Sachsenheim.

Anders herum wird ein Schuh daraus: Soweit im Test nicht anders bezeichnet (z.B. durch den Stempel „AGA Version") läuft JEDES im Heft vorgestellte Spiel am 500er! Und Bezugsquellen findest Du auf der letzten Seite.

CD-WEHWEH

1) Im letzten Spätsommer hattet Ihr einen Brief in der Mailbox, bei dem es darum ging, daß manche CD-Konvertierungen durchaus auch auf dem CDTV bzw. dem A570 laufen. Ihr meintet damals, gelegentlich mal ein Special dazu machen zu wollen. Also, wo bleibt es, das Special?

2) Mit meinem A570 kann ich nicht gleichzeitig spielen und Musik hören, habe aber gehört, daß es ein Programm namens „CDTV Player" auf einer Diskette namens „Fish 966" geben soll, mit dem das möglich wird. Wo gibt es das Teil, und wie teuer ist es?

3) Ich bin ein großer Musikfan und programmiere auch Songs. Allerdings sind mir vier Kanäle zuwenig – gibt es ein Programm mit acht Kanälen oder mehr?
wünscht sich Ringo Quartier aus Blankenburg.

1) Tatsächlich würde das gewünschte Special sehr kurz ausfallen, da mittlerweile nahezu alle CD-Games die AGA-Power nutzen und somit ihrerseits weder am CDTV noch am A570 genutzt werden können. Als kleinen Trost empfehlen wir Dir einen Blick in die aktuelle Marktübersicht zu PD-Compilations auf CD, denn dort wirst auch Du fündig.
2) Die „Fish"-Serie wird von so ziemlich jedem PD-Händler angeboten – dort bekommst Du Dein Wunsch-Progi für ein paar Mark fuffzig.
3) Programme mit acht Kanälen (wie z.B. „OctaMED") dürften nicht Dein Problem sein – sondern daß man dafür zumindest einen 1200er benötigt, den Du, nach den übrigen Fragen zu schließen, ja nicht hast.

DIE FLIMMERSTADT

Ich bin stolzer Besitzer eines 1200ers mit Festplatte und 4 MB Fast-RAM. Nach Eurem äußerst positiven Test habe ich mir „Sim City 2000" gekauft, das allerdings einen kleinen Schönheitsfehler hat: Es flimmert ganz gewaltig. Liegt das nun etwa an meiner Hardware oder am Programm? Gibt es eine Möglichkeit, das Game mit einer gröberen Auflösung zu spielen?
hofft Karsten Bödhling aus Wolfsburg.

Dein Problem dürfte Dein Monitor sein: Da die Standard-Guckkästen am Amiga bei höheren Auflösungen bekanntlich im

SOFTWARE · HARDWARE · PD-SERVICE
20.000 Amiga-PD-Disks
2.000 Sonder-PD-Disks
500 Amiga-Werbespiele und Demos!!!

Jede 3,5" Amiga-PD-Disk ab 1,20 DM
Jede 3,5" Sonder-PD-Disk nur 1,90 DM
Jede 3,5" Werbespieldisk nur 2,50 DM
Jede 3,5" Demodiskette nur 2,90 DM

WERBESPIELE: Erbe I+II, Koramalz Cup, Sony-Game, Europaspiel, Punica Oase, Dr. Who, Elefanten, LBS Victor Looms, Calippo, Knax, Telekom I+II, Helicopter Mission, Bifi II, Snack-Zone, Energie-Manager, Renault Twingo, McDonald, Pepsi Cola, Backstage, Nesquick.
DEMOS: Der Clou, Burntime, Lionheart, Zool, Robocop 3, Kolumbus, Matthäus, F 117 A, Lotus 3, Jonathan, Desert Strike, Syndicate, Patrizier, Lemmings I+II, Turrican I+II, Hexuma, KGB, Flashback, Walker, Theme Park, Street Fighter 2, Bundesl. Man. Prof., Wing Commander, Goblins 2.
SONDER-PDs: Bundesliga, Fußball-Manager, Football, Eishockey, Tennis, Tischtennis, Flipper, PC-Emulator, Kaiser II, Tiger Tanks, Neighbours, Star Trek, Wrestling, Olympiade, Glücksrad, U-Boot, Top Secret, Trucking, Börse, Seawolf, Poker, Skat, Atlantis, Skrabbel, Risiko, Schach, Hanse, Spekulant, Werner, Battleforce, Popeye, Zeus, Raid, Air Ace, Total War, Rocky.

Fahrschule, Bundesliga-Manager, Apocalypse, Zombie, Power-Packer Prof. nur je 10,– DM!
Vokabeltrainer Englisch, Spanisch, Latein, Französisch, Italienisch nur je 15,– DM!

SUPER-INFOPAKET (Wert 30,– DM) nur 10,– DM
Amiga/PC/C64 INFO GRATIS! BLITZLIEFERUNG!
2 GRATISDEMOS/PDs nach Wahl bei Bestellung!
Versand: NN +10,– DM / Scheck + 5,– DM / Bar + 0,– DM!

S.Weiß
Mittelstr. 110a
53757 St.Augustin 3

24 Std. Tel. (Anrufb.) + Fax:
(0 22 41) 31 51 09

3x Vollpreis-Spaß
für nur 19,90 DM pro Spiel

Hunter
19,90 DM

Chambers of Shaolin
19,90 DM

Mercenary
19,90 DM

Bestellungen nur gegen Nachnahme oder Vorkasse (+ 5,– DM Porto bzw. 10,– DM vom Ausland) bei:

MANFRED BERGLER
HARDWARE-SOFTWARE
Fodermayrstraße 24
80993 München
Fax: 089/140 16 24

flackernden Interlace-Modus arbeiten, kann hier nur die Anschaffung eines Multiscan- bzw. Multisync-Monitors Abhilfe schaffen

INTEL ODER OUTTEL?

Ihr dort in der Redaktion, wißt Ihr zufällig, wann die Amigaproduktion in Deutschland wieder startet? Und was glaubt Ihr – geht Intel am Pentium-Fehler zugrunde?
hofft Thomas Kluck aus Gressenich.

Wir sind schon froh, wenn überhaupt wieder Amigas produziert werden – was direkt in Deutschland wohl so oder so nicht mehr der Fall sein dürfte. Und mit dem Untergang des Intel-Konzerns wegen eines offensichtlich von der Konkurrenz hochgespielten Mini-Fehlers beim Pentium-Chip würden wir lieber nicht rechnen.

XY-COPY UNGELÖST

Ich habe mit großem Interesse Euren Test zu „X-Copy" im Januarheft gelesen. Als registrierter Anwender von „X-Copy" habe ich selbst erst Ende letzten Jahres durch ein überraschendes Rundschreiben erfahren, daß der Hersteller Cachet nunmehr an die Bletchley Group verkauft wurde. Dieser Schrieb begann mit der Zeile: „Da in nächster Zeit sowieso alle Amiga-User einen PC besitzen werden..." und endete mit der Bemerkung, daß die neueste Amiga-Version von „X-Copy" nur noch für registrierte Benutzer zum Verkauf steht und daß ab Anfang 95 sogar ausschließlich PC-Software verkauft wird. Also haben die Bletchleys entweder mich verkackeiert, um mir unter Druck (letzte Gelegenheit, usw.) noch ein Exemplar aufzuschwatzen, oder eben Euch...
schimpft Winfried Thamm aus Idstein-Kröftel.

Die Kackeier lassen wir mal bis Ostern stecken, denn auch wenn die Formulierungen des Bletchley-Schriebs unglücklich gewählt waren, kann doch von „unter Druck setzen" kaum die Rede sein – soweit wir uns erinnern, war vielmehr davon die Rede, daß man die Amiga-Schiene nur dann fortführen wolle, wenn das neue „X-Copy" auf ausreichendes Kaufinteresse stößt. Was ja sicher eine vernünftige und legitime Vorgehensweise ist. Im übrigen war im Test doch eine höchst offizielle Bezugsquelle angegeben.

KARTEN-MAGIE

Ich bin ja eigentlich ein großer Joker-Fan, aber der Test zu „Dark Furz" im letzten Stromausfall war das Allerletzte! „Dark Force" ist doch wohl nur ein schlechtes Plagiat – kennt denn bei Euch keiner Richard Garfields „Magic – The Gathering" plus Erweiterungen? Dieses „ganz besondere Prinzip" geht nämlich auf das Konto dieses Autors! Okay, das Spiel ist zwar englisch, aber wesentlich besser: „Dark Force" hat bei uns in Rollen- und Strategiespielerkreisen nur Lachkrämpfe und Wutanfälle ausgelöst. So ist das Kartenformat wohl für Kinderpatschhändchen gedacht, und die Bilder darauf sind was für Achtjährige. Wer sich einmal die Magic-Karten angesehen hat, wird mir recht geben, weshalb ich Euch hier einige mitschicke. Ansonsten ist der Joker dafür so ziemlich perfekt. Ach ja: Habt Ihr eigentlich „Paranoia" schon einmal im Stromausfall vorgestellt?
verabschiedet sich versöhnlich Martin Schlick aus Ruhpolding.

Ehrlich gesagt können wir keinen großen Unterschied feststellen: Hier wie dort gibt's Trading-Cards mit leidlich geglückten Fantasy-Motiven. Dennoch drucken wir gerne ein Beispiel aus Deiner milden Gabe ab, möglicherweise sind andere Leute ja tatsächlich anderer Meinung. Doch sollten wir den Streit bis zur kommenden Ausgabe vertagen, dann wird im Stromausfall mit „Doomtrooper" nämlich ein weiteres Game dieses Genres vorgestellt – und vielleicht können wir uns ja auf das einigen? Last but not least hatte das Rolli-System „Paranoia" bereits vor exakt fünf Jahren (!) seinen Auftritt im Amiga Joker. Falls Du Dich näher dafür interessierst, hier noch ein kleiner Tip: Im PC Joker 10/94 ist ebenfalls davon zu lesen, und zwar samt allen neuen Regel-Erweiterungen und Abenteuermodulen!

SCHREIB MAL WIEDER!

Wollt Ihr uns loben oder kritisieren? Habt Ihr Fragen, ein Anliegen oder der Welt eine Mitteilung zu machen? Dann immer her damit, denn Zuschriften von öffentlichem Interesse füllen auch nächsten Monat wieder die Mailbox, während eher private Briefe von uns auch ganz privat und persönlich beantwortet werden – falls RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt, wir den Absender entziffern können und dem Postboten das mit unserer Anschrift gelingt. Trotz Feuer, Eis und Schnee lautet sie immer noch:

JOKER VERLAG
„MAILBOX"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

krieger

DIE ABO-ILLUSION

Laßt Euch nicht täuschen, denn auch wenn ein Abo erst mal teuer erscheint, kommt Ihr damit doch viel billiger weg. Zudem kommen die Hefte dann schneller, als das menschliche Auge folgen kann – samt einem voll spielbaren Flipper aus 21st Centurys aktuellem Hit „PINBALL ILLUSIONS"!

Im Abo bekommt man nämlich alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9, also für unglaubliche 63,– DM (Ausland: 75,– DM). Zudem zaubern wir die Hefte schon eine Woche vor dem offiziellen Kiosk-Termin aus dem Hut, hexen sie in eine wetterfeste, umweltschonende Klarsichttüte und sorgen für die Post-Magie. Damit nicht genug, denn Neuabonnenten finden noch ein Überraschungsei im Briefkasten:

Es wartet ein uneingeschränkt spielbarer Tisch aus „PINBALL ILLUSIONS" samt Mega-Grafik, Top-Sound und Multiball-Option, wo Ihr für jeweils fünf Minuten die Silberkugel mit allen Schikanen flitzen lassen dürft! Und weil der Hit-Flipper nur in einer AGA-Version existiert, haben wir für ältere „Freundinnen" noch einige Exemplare der Ein-Level-Version von „TOWER ASSAULT", dem neuen Action-Hammer der Alienbrüter von Team 17, reserviert – eine kurze Notiz zur Abo-Bestellung genügt!

Allerdings ist Flipper nur im Februar Euer bester Freund, also ran an den Coupon! Schon weil bei jeder Abo-Verlängerung dann eine weitere Spitzenprämie wartet...

KEINE ILLUSION: NEUABONNENTEN ERHALTEN GRATIS WAHLWEISE EINEN KOMPLETT SPIELBAREN TISCH VON „PINBALL ILLUSIONS" ODER EINEN KOMPLETTEN LEVEL AUS „TOWER ASSAULT"!!!

Name & Vorname ______________________

Straße / Hausnummer ______________________

PLZ / Wohnort ______________________

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten) ______________________

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift ______________________

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: _____ / _____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: ______________________

KONTO – NUMMER: ______________________

GELDINSTITUT: ______________________

BANKLEITZAHL: ______________________

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐

NR.: 444 714 – 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENNUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo – Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

ALL NEW WORLD OF Lemmings

Neue Wühler, neue Welten

Die neue Welt in ihrer ganzen Pracht

Mit den ersten Plattform-Selbstmördern trat Psygnosis anno 1991 eine Lawine los, die Stratego-Aktionisten bereits mit diversen Zusatzdisks und einem vollwertigen Nachfolger überschüttete – und jetzt im überarbeiteten Teil drei der Saga gipfelt!

Von den zwölf Sippen des direkten Vorgängers „The Tribes" haben drei Stämme inzwischen ein ganz neues Reich entdeckt; es besteht aus jeweils 30 Levels für die klassischen Lemminge, die Schattenagenten und die alten Ägypter. Am PC war die Ankunft der kleinen Suizidkandidaten in einem tollen Intro zu bestaunen, das für den Amiga stark abgespeckt wurde – macht aber nur die Hälfte, denn im übrigen sind keine Unterschiede zu finden:
Auch hier darf man in einem Hauptmenü speichern, laden, am Sound (Musik und FX sind getrennt an- bzw. abstellbar) schrauben, einen Trainings-Abschnitt besuchen und eine Karte des neuen Siedlungsgebiets begutachten, ehe man sich in eines der drei unterschiedlichen Landschaftsdesigns beamt. Wie gewohnt können die einzelnen Levels supersoft über mehrere Bildschirme gescrollt werden, doch schon bald stechen die ersten Neuerungen ins Auge. So startet man seine Exkursionen nun mit einem Fundus aus 20 deutlich vergrößerten Lemmingen, von denen hier jedoch nie mehr als zehn gleichzeitig über den Screen turnen – der Rest bildet die (durch Rettung der in manchen Bildern gefangenen Kollegen erweiterbare) Reserve, von der für jeden gefallenen Kameraden umgehend ein Ersatzmann ins Feld geschickt wird. Man sollte also auch die Nachhut stets im Auge behalten…
Das fällt nun aber deutlich leichter als beim Vorgänger, weil die dort doch recht verwirrende Icon-Vielfalt auf fünf große Aktionsbuttons reduziert wurde. Daraus ergeben sich auch ganz neue Problemstellungen, denn diesmal kann jeder Lemming jederzeit vom Läufer zum Stopper und wieder zurück mutiert werden, zudem können sie alle hüpfen – im Gegenzug wurden die Spezialfähigkeiten wie z.B. Fallschirmspringen, Schwimmen oder Graben auf den Knaben beschränkt, der das entsprechende Tool dafür in Händen hält. Er darf zwecks besserer Übersicht farblich hervorgehoben werden und kann sein Gerät auch wieder ablegen, damit es etwa ein Kollege später aufnimmt. Durch diese Änderungen hat man nicht nur den Umgang mit der indirekten Steuerung vereinfacht, sondern dem betagten Spielkonzept auch ganz neue Impulse eingehaucht!
Grundsätzlich geht es natürlich immer

O Ramses, hilf…

Alles hört auf mein Kommando!

Das Schweigen der „Lemmer"

noch darum, die Rasselbande möglichst vollzählig an mannigfaltigen Gefahren vorbei und zum jeweiligen Levelausgang zu lotsen. Das war und ist deshalb problematisch, weil die Biester zunächst aus einer Falltür am Bildschirmhimmel purzeln und dann stur geradeaus tapsen, ungeachtet dessen, ob tödliche Fallen, Abgründe, Seen oder neuerdings sogar Monster im Weg stehen. Um sie zu dirigieren, werden den einzelnen Lemmingen nun per Icon-Klick Fähigkeiten zugeordnet, wobei die zehn aktuellen Sonder- bzw. Sammelcharakteristika (darunter Waffen zum Kampf gegen die Monster und eine Uhr für ein wenig Extrazeit) eben nur begrenzt vorrätig sind – man muß also genau nachrechnen, wie viele Schaufeln ein Gräber oder wie viele Steine ein Baumeister für seine Brücke zur Verfügung hat. Die letztgenannten Werkzeuge können übrigens

Welchen Stamm retten wir heute?

per Pfeil sehr bequem in allen Richtungen angewandt werden.

Ansonsten ist vieles wie gehabt: Es darf jederzeit pausiert oder ein Zeitraffer aktiviert werden, und wer meint, einen Level nicht innerhalb des (als rotes Rundinstrument am Screen eingeblendeten) Zeitlimits bzw. beim Stand der Dinge überhaupt nicht mehr zu schaffen, sprengt die Jungs einfach kollektiv in die Luft und versucht es noch mal. Ganz neu hingegen sind der zweite Schwierigkeitsgrad für Einsteiger und das integrierte Auto-Replay, bei dem man nach Gusto wieder ins Geschehen einsteigen kann. Bei umfangreichen Levels ist das natürlich besonders praktisch, allerdings ist der Vorzug, nicht immer wieder bei Adam und Eva anfangen zu müssen, mit Abzügen in der programminternen Wertung zu bezahlen.

Grafisch sind die Landschaften noch einen Tick detailreicher und die Animationen noch einen Schuß knuddeliger geworden, was insbesondere für die vier neu hinzugekommenen Widersacher gilt. Da hätten wir nämlich nicht nur einen hungrigen Bussard und bösartige Kartoffelmonster, sondern auch eine „Lemme Fatale", die unsere Schützlinge so lange magnetisch anzieht, bis die liebeskranken Tölpel einem Herzinfarkt erliegen. Last not least treibt ein Maulwurf sein Unwesen, der für die eigenen Zwecke eingespannt werden muß, indem man ihm Hindernisse in den Weg baut, auf daß er brauchbare Löcher gräbt. Er und die vielen anderen Ideen im brillant ausgetüftelten Leveldesign sind es denn auch, die ein eigentlich bereits weitgehend ausgelutschtes Konzept erneut zum Suchtigmacher erheben – die vorzügliche Soundkulisse und die genial gelöste Steuerung allein hätten das wohl nicht mehr geschafft.

Der langen Rede kurzer Sinn: Dank viel Feinarbeit seitens der Programmierer und eines sehr schön ansteigenden Schwierigkeitsgrades sind die 90 neuen Knobelwelten ein Hochgenuß für alte Lemminge und junge Einsteiger gleichermaßen. Auf die bereits angekündigten Datadisks mit den hier nicht verbratenen Stämmen darf man sich daher ebenso freuen wie auf die kurz vor der Vollendung stehende Version für Standard-Amigos – schließlich sollte von diesem Spiel wirklich jeder etwas haben! (md/ml)

Kuck mal, wer da kriecht

ALL NEW WORLD OF LEMMINGS
(PSYGNOSIS)

ACTION-KNOBELEI

81% „ENTZÜCKEND"

GRAFIK	68%
ANIMATION	77%
MUSIK	80%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	82%
VARIABEL: 2 STUFEN	
PREIS	DM 89,–

SPEICHERBEDARF	2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	4	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	HANDBUCH	

Wenige, aber große Icons machen das Spiel übersichtlicher

Kingdoms of Germany

Britannien wurde am Monitor schon x-mal erobert, derzeit ist das alte Teutonia in Mode: Im letzten Heft schlug SSI mit „Lords of the Realm" zu, diesmal greift Realism Entertainment nach der deutschen Strategen-Krone.

My home is my castle

Bei diesem Hersteller dürfte es niemanden überraschen, daß die deutschen Königreiche dem Spiel „Vikings" aus demselben Hause wie aus dem Gesicht geschnitten sind – Starbyte besorgte lediglich die Übersetzung und kümmert sich um die Vermarktung. Bis zu sechs Möchtegern-Kaiser (in beliebiger Mensch/Maschine-Kombination) können sich hier in das 11. Jahrhundert zurückbeamen, um rund 200 Kleinstaaten unter ihrer Fuchtel zu vereinen.

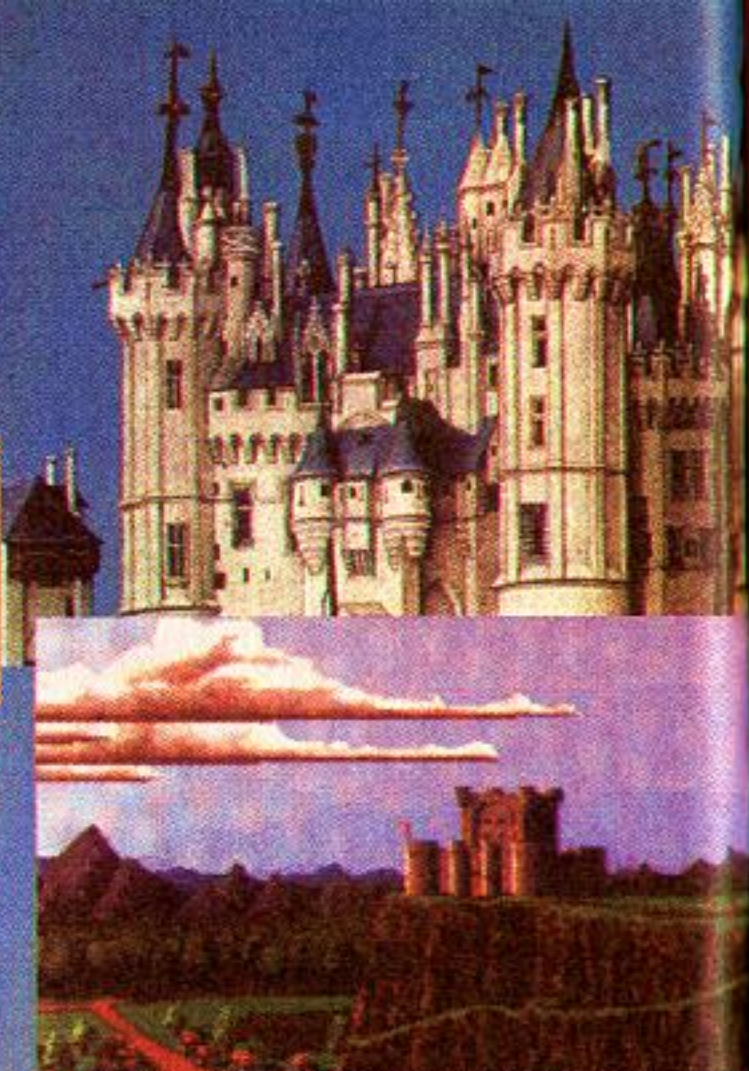
Wer die rundenweise ausgetragene Völkerschlacht für sich entscheiden will, braucht taktisches Geschick und wirtschaftspolitisches Talent, doch bei fünf Schwierigkeitsgraden sollte da selbst der glücklose Möllemann den richtigen Einstieg finden, wenn es darum geht, Armeen von einem Territorium ins nächste zu dirigieren, nach Erzen zu buddeln, auf ausreichende Ernteergebnisse zu achten und natürlich den jeweiligen Feinden eins überzubraten.

Deutschland in der Übersicht

Alles im Lot?

Dabei sind langfristige und komplexere Planungen erste Regentenpflicht, denn mit den passenden Vorräten an Stein, Holz oder Blei lassen sich etwa Burgen bauen oder Seehäfen anlegen – erstere dienen der Landesverteidigung, letztere der Stationierung einer Flotte, um dem Gegner in den Rücken fallen zu können. Dazu kommt natürlich die Konstruktion von Belagerungsmaschinerie, um feindliche Festungen schleifen zu können.

Letzten Endes ist hier also doch das Militär das Maß aller Dinge, und so sollte den aus verschiedenen Truppengattungen (Fußvolk, Bogenschützen, Ritter usw.) zusammengesetzten Armeen ein gerüttelt Maß an Aufmerksamkeit gelten. Insbesondere die auf einem Spezialscreen stattfindenden Kämpfe, bei denen beide Regimenter automatisch gegeneinander aufgerechnet werden, wollen genau beobachtet sein, damit man den Rückzug antreten kann, sobald die eigenen Kämpen ins Hintertreffen geraten. So wenig originell das alles sein mag, so motivierend wirkt sich die Verlegung des Schauplatzes in heimische Gefilde aus, da man als Lokalpatriot zudem seinen eigentlich zufälligen Startpunkt auf Wunsch auch aussuchen kann. Und im Gegensatz zur PC-Variante brauchen sich Amiga-Strategen auch nicht mit einer unsäglichen Codeabfrage rumzuärgern.

Die Grafik ist freilich auch hier eine karge Angelegenheit, und abgesehen von der Bänkelmusik im Titelscreen herrscht das Schweigen im deutschen Eichenwalde. Die Maus bewegt sich last not least im Default-Modus etwas träge, man kann ihr aber über die F-Tasten in den Hintern treten – und so gibt es eigentlich keinen Grund, warum der Genre-Freund hier nicht zuschlagen sollte. (jn)

Im Wald und auf der Heide...

Und wieder 'ne Provinz eingesackt?

KINGDOMS OF GERMANY
(REALISM ENTERTAINMENT/STARBYTE)
HISTORIEN-STRATEGIE

70% „BRAUCHBAR"

Kategorie	Wertung
GRAFIK	40%
ANIMATION	29%
MUSIK	37%
SOUND-FX	0%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	74%
VARIABEL: 5 STUFEN	
PREIS	DM 99,–
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	JA
DEUTSCH	KOMPLETT

Erotik Dreams

Super Hit

Erleben Sie die schönsten Hits der besten Erotik- und Pornoshows der letzten Zeit. Und das in bester Fotoqualität. Brisante Stellungen für harte Männer lassen die richtige Stimmung aufkommen. Bitte legen Sie bei Ihrer Bestellung eine Kopie Ihres Ausweises oder eines anderen Altersnachweises bei. Der Versand erfolgt **diskret in neutraler Verpackung!**

P005	**Erotik Dreams**	10 Disks Für alle Amigas	49,- DM
P006	**Erotik Dreams plus**	15 Disks Für alle Amigas	69,- DM
P004	**Erotik Dreams AGA**	Nur A1200, A4000	39,- DM

(P004 hat neue Exklusivmotive mit mit bis zu 16 Mio. Farben und zusätzlich die Body Show mit Bademoden '95 !!!)

Schmaus Paket

Die Knallhart-Sammlung der besten Demos, Grafik- und Musikerlebnisse für den Amiga: Do the Bartman (Viele Simpsons-Bilder, freche Simpsons-Sprüche und natürlich das Lied), Creep Show (Knallige und sehr gruselige Horrorshow eigentlich nur für Erwachsene), Crazy Comics, The Simpsons (Tolle Trickfilme), Techno Track II (Harte Tekknomusik mit musiksynchronem Grafikpower), Gravenreuth, Weit über 100 Manta Witze, Beverly Hills 90210 (Mit original Musik und fotorealistische Bilder der Schauspieler), Super Dia-Show mit fotoechten Traumbildern und mehr...

Best.-Nr. P017 **39,- DM**

Das bieten nur wir

- Alles Exklusivprodukte, die nur bei uns zu bekommen sind.
- Brandneue Software direkt vom Programmierer oder von internationalen Copy-Partys!
- Meist deutsche Programme.
- Deutsche Service-Anleitungen.
- 100% Virenschutz.
- Schnell-Lieferservice.
- Alle Disketten sind selbststartend.
- Alle Disketten sind auch für Einsteiger geeignet.
- Geprüfte COLOR Qualitäts-Disketten.
- Volle Error-Freiheit durch 4-Fach Quadra-Hyping-Copy.

Mallander Computersoftware

Bärendorfstr. 24 46395 Bocholt

Sofortbestellung

02871 / 18 51 15

Schnell-Lieferservice bis direkt vor Ihrer Haustür

FAX: 02871 / 18 61 50

Bestellen Sie formlos per Brief/Postkarte, rufen Sie uns an oder schicken Sie uns ein Fax. Bestellungen werden meist innerhalb von nur einem Tag bearbeitet.

Versandkosten:

Inland Vorkasse:	6,- DM
Inland Nachnahme:	10,- DM
Ausland NUR Vorkasse:	15,- DM

Viruskiller Pack perfect

Virus Checker (Wacht ständig während des Arbeitens im Hintergrund), Schwarzkopfkiller (Der einzige Sofortkiller gegen den gefährlichen Saddam-Virus, repariert auch zerstörte Disks), BootX, VT-Schutz (Das neue Virus Tool), Virus Workshop (Ganz neuartiges Schutzprogramm gegen über 500 Viren direkt aus der Hackerszene)! Dazu gibt's über **200 Seiten Informationen** über alle Viren: Erkennen von Viren; Arbeitsweise der Viren und reparieren von Datenzerstörungen. Immer alles in aktuellen Versionen.

Best.-Nr. P018 **29,- DM**

Repair Pack

Irgendwann ist's jedem mal passiert: Plötzlich ist ein sehr wichtiges Programm nicht mehr lesbar, ob durch Staub oder durch einen Virus zerstört: Jetzt muß man das Repair-Pack zur Hand haben! Mit Speed-Test, Fix-Disk, Sys-Info, Amiga-Backup (Festplattensicherung), Restaurierung, MIPS und Disk Salve II können Sie versehentlich formatierte Disks oder gelöschte Files komplett zurück holen. Read/Write- oder Checksum-Errors werden problemlos beseitigt. Auch hardwaremäßig haben Sie das ganze System unter Kontrolle.

Best.-Nr. P019 **29,- DM**

Disktool/Copy-Pack

Sanity Copy (Vom Szenen-Profi-Programmierer: ***Schnellste und sicherste Kopierprogramm für den Amiga.*** Verwaltet bis zu 10 Ram-Disks und kodiert Disketten!), Burstnibbler (Kopiert Disketten mit Kopierschutz), Directory Utilitie, Safe Copy (MS-Dos-, Atari-, Index-, B.T.-, Code-Copy, kann Disks formatieren, zerstören und reparieren), Multi Tool II (File-Copy ähnlich DirOpus zum Verwalten, Kopieren und Ändern von Programmen), Security (Passwortschutz) und weitere Disk/Copy-Programme.

Best.-Nr. P027 **39,- DM**

Büro-Perfect-Pack

Nutzen Sie den Amiga als professionelle Arbeitshilfe im Büro: Star Amiga Plan (Tabellenkalkulation mit zig Berechnungsformeln und Darstellungskurven), Calc (Wissenschaftlicher Rechner), Hyper Adress (Adressenverwaltung), Micro Base (Umfangreiches Datenbankprogramm), Text Plus (Ausgereifte Textverarbeitung, Foto), Business Paint (Erstellt Präsentationsgrafiken), Bankformular Druck (Direktes Bedrucken von Überweisungen usw...), Terminkalender, Terminerinnerer und weitere Bürosoftware.

Best.-Nr. P021 **49,- DM**

Demomaker-Pack professionell

Jetzt können Sie endlich Ihre eigenen Intros, Demos oder Letters mit brillanter Qualität selber erstellen! Keine Programmierkenntnisse erforderlich. Intro Maker, Fonteditor, Super-Writer, IFF-Master, Deluxe Boot, Geisterschrift, Demo Creator, Scroll Editor, Ghostwriter, Bootblock Champion, Look (Erstellen Sie eigene Diskettenmagazine), Anleitung-Generator, oder was halten Sie vom **Red Sector Letter Writer** direkt aus der Szene. Legen Sie los und kreieren Sie tolle Demos mit ganz neuen Effekten.

Best.-Nr. P015 **69,- DM**

Demo/Szenen-Pack aktuell

Echtzeit-Flug über Gebirge aus der Sicht eines Flugzeuges.

Erleben Sie auf jeweils 10 Disketten die besten Neuerscheinungen atemberaubender Grafik/Video/Musik-Szenen-Demos. Stundenlanger Musikgenuß, wahnsinns Echtzeit-Trickfilme durch Raum und Zeit, unvorstellbare Grafikspektakel wie RGB-Plasma, Vektorgrafik in allen Variationen, Echtzeit-Metamorphose, Weltraumabenteuer, Ray Tracing Animationen, Grafikbilder, Techno-Musik-Video-Clips oder auch erotische Einlagen machen den Spaß perfekt. Mit diesen Paketen werden Sie erleben, was der Amiga wirklich an Grafik- und Soundfähigkeit zu bieten hat. Sie werden die weltweit besten Megademos, die auf den berühmtesten Mega-Copy-Partys in Skandinavien bei der Demo-Competition den Platz 1 belegt haben, erhalten. Warten Sie nicht länger.

Demo-Pack 1	10 Disks für alle Amigas	Best.-Nr. P001	39,- DM
Demo-Pack 2	10 Disks für alle Amigas	Best.-Nr. P002	39,- DM
Demo-Pack AGA	10 Disks nur für A1200/4000	Best.-Nr. P003	39,- DM

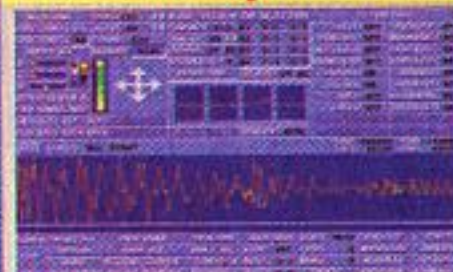
Sie können auch unser monatliches Demo/ Szenen-Abo für nur 25,- DM nutzen. Kündigung ist jederzeit möglich. Fordern Sie zuerst den kostenlosen Abo-Reservierungsschein an! **JETZT**

Paint-Shop De Luxe

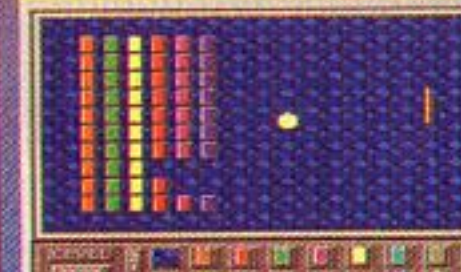
Malen, gestalten und bearbeiten Sie professionell Bilder: Free Paint (Foto, arbeitet fast wie DPaint), Ultra Paint, MCad (Meisterhaftes CAD-Programm), Pointer Animator, Grafik Maschine (Voll-Manipulation von Grafiken), IFF-Converter, Icon Editor mit über 100 fertigen Icons für die Workbench, Bildmischer, Wolkengenerator (Erzeugt individuelle Wolkenbilder, die als Hintergründe benutzt werden können), Super Morph (Erleben Sie die Welt der Bilder-Metamorphose. Ein Gesicht wandelt sich z.B. stufenlos in ein Auto usw.) **Die besten Grafik-Tools, die es für den Amiga gibt!!**

Best.-Nr. P020 **49,- DM**

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) voll lauffähig!

Musikpaket

Mit dem Pro Tracker 3.2 (Foto) erhalten Sie das beste und umfangreichste Musikprogramm für den Amiga. Weitere Musikprogramme wie MED, Wondersound (Elektronische Soundeffekte), Intui Tracker und der Sound Monitor bieten sinnvolle Ergänzungen. Mit dem Perverter sind Sie in der Lage, verschiedenste Musikformate untereinander zu konvertieren. Der Deli Tracker spielt Musiken von über 50 verschiedenen Formaten ab und mit dem Power Ripper "klauen" Sie sich jede Musik nach einem Reset aus dem Speicher.

Best.-Nr. P033 **39,- DM**

Top 150

Die Hit-Verdächtige deutsche Softwaresammlung

Erleben Sie über 150 der besten Programme aus allen Bereichen. Ideal für den Einsteiger: Hier finden Sie alles, was man zum vernünftigen Betrieb des Amigas braucht. Aber auch der Profi wird fündig werden! Eliza (Gesprächspartner als Computer; künstliche Intelligenz), Statistik, Paßwort, Walking Man (Männchen auf der Workbench), Schließ Sie Ab, Disk Test, MultiDat, Biorhythmus, Copper Preferences (Farbige WB), Öko, Klima, Jazz Bench (Die ganz andere Workbench), Corral, Schreibmaschine, Rechentrainer, Little Intro Maker, Lucky Looser, Turbo Backup, Acces (Top DFÜ-Programm), HQC-Cruncher (Packt Programme), Sprite Mover, View Boot, OKS-Coder, Relokit, Dirmaster, Dr. Dongle, Funktionstasten, Ripper, Sound Sampler, VLabel, SystemCheck, Fractal Land, G-Text, Font Editor, TextEd Plus, Bootgirl, Space-Writer, C-Monitor, Fast Load, Drip, Gridrunner und vieles mehr aus den Bereichen Spiele, Musik, Büro und Grafik.

Best.-Nr. P008 **Alles komplett nur 99,- DM**

Anleitungen & Cheats

Unglaublich, aber wahr: Über **250 ausführliche Anleitungen** zu allen neuen und auch älteren Spielen und Anwenderprogrammen wie *Art Department Pro, Super Frog, A-Train, Gunship 2000, DPaint, Battle Island, Lemmings II, Crazy Cars III, Dir Opus...!* Außerdem enthalten sind sage und schreibe über **1000 Cheats und Codes** für fast alle Spiele. Als Krönung gibt's eine **360 Spiele** umfassende Liste, welche Spiele auch auf dem 1200er laufen und welche nicht.

Best.-Nr. P014 **29,- DM**

Leerdisketten

Qualitäts-Disketten mit Labels. MF2DD 100% Error Free

10er Pack **nur 8,- DM**

Dem Gegner keine Chance! (Shaq-Fu)

Nach „Rise of the Robots" und „Mortal Kombat II" kämpfen zwei weitere Raufbolde um den Titel des besten Nasenbrechers am Amiga – Ring frei zum Schlagabtausch!

SHAQ-FU

Zunächst scheint Shaq-Fu die Faust vorn zu haben: Mit Electronic Arts, Ocean und Delphine waren drei renommierte Häuser an der Entwicklung beteiligt, zusätzlich konnte man den Basketball-Superstar Shaquille O'Neil als Zugpferd verpflichten. Bloß verstand der schon am Mega Drive mehr von Dunks...

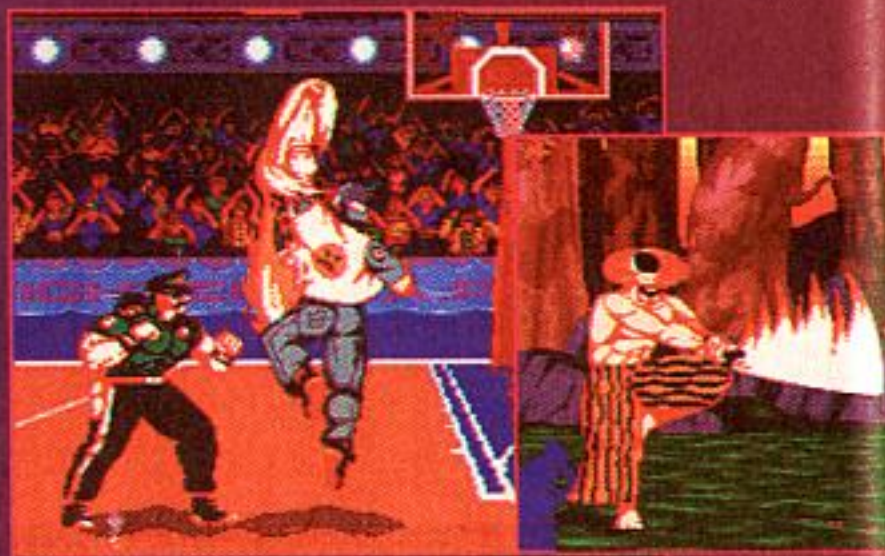
Und so wird hier bereits beim Wechsel zum Optionsscreen (wo sich der Cursor erst nach dem Abstöpseln der Maus bewegt) tüchtig nachgeladen, später tritt die Floppy noch häufig in Aktion – selbst mit einem Zweitläufer ist man dauernd am Diskettenwechseln. Warum eine HD-Installation unmöglich ist, bleibt unverständlich, liegen die sechs Scheiben doch ohnehin im HD-tauglichen DOS-Format vor. Und auch die Unterstützung von Zwei-Button-Sticks und -Pads vermag den angeschlagenen Spielspaß nicht mehr über die Runden zu retten: Egal, ob man im Story-Modus zwecks Schauplatz-Wahl über eine Oberwelt streift und die versammelten Feinde bis hin zum finalen Oberbösewicht Scatt niederkämpft, ob sich zwei Spieler duellieren oder ob bis zu acht Turnierteilnehmer auf des Gegners Energieleiste einkloppen, die Kicks, Schläge und Special-Moves sind wegen der trägen Steuerung nur zäh an den Mann zu bringen.

Tja, schade um die zwölf anwählbaren Charaktere mit ihren teils recht spektakulären Fähigkeiten, schade um die Möglichkeit, das Zeitlimit zu regeln oder im Duo-Modus eines von zehn Kampfszenarien bestimmen und sich auf ein Handikap einigen zu können. Schade nicht zuletzt um die zwar eher kleinen, aber astrein animierten und vor hübschen Kulissen rangelnden Sprites. Auch die gelungenen Musikstücke und Sound-FX sind mehr oder weniger für die Katz, bleibt nur zu hoffen, daß die geplanten AGA- und CD-Versionen mit verbessertem Handling aufwarten.

Da hat selbst Brork nichts mehr zu melden... (Shaq-Fu)

SHADOW FIGHTER

Der Kontrahent steigt für Gremlin in den Ring, stammt vom italienischen Newcomer-Team N.A.P.S. und spielt sich sehr viel besser. Auch hier geht ein Fight über maximal drei Runden; Sieger ist, wer sein Gegenüber zweimal K.o. schlägt. Abgesehen von der obligaten Duo-Keilerei unterscheiden sich die Optionen aber völlig: Storymodus und Turnier fehlen, statt dessen üben Solisten zunächst an einer mit Kreissäge und Flammenwerfer ausgestatteten Punching-Puppe, bestreiten dann vielleicht einen Trainingskampf und legen schlußendlich alle Gegner bis hin zum Oberschatten auf die Matte.

Obwohl extra ein „Blutmodus" zugeschaltet werden kann, geht's hier aber sehr viel friedlicher als etwa bei „Mortal Kombat II" zu, denn die Körper- bzw. Stickbeherrschung steht klar im Vordergrund. Sämtliche Schläge und Tritte sind bequem mit einem Feuerknopf zu handhaben, nur die meist unspektakulären Special-Moves wie der Elektrosmasher oder die Erdbebenfaust erfordern etwas komplexere Manöver – jeder der 16 anwählbaren Schattenboxer (darunter zwei Da-

Ein Basketball-Court – und wo ist Shaquille? (Shadow Fighter)

Man achte auf Grafikdetails wie etwa die Wasserspiegelung (Shadow Fighter)

men und ein Terminator-Klon aus Flüssigmetall) hat drei bis sieben davon in seinem Repertoire. Doch auch wenn das Spieling überzeugt, ganz ohne Nachladezeiten und Wechseleien geht es auch bei den hiesigen vier Scheibletten nicht ab. Der Lohn der Mühe sind teilweise übergroße und stets fein animierte Kämpen, die vor 13 nur selten etwas farbarm geratenen Szenarien antreten, welche mit Parallaxscrolling und einem hübschen 3D-Effekt des Bodens aufwarten. Auf die Ohren gibt's haufenweise Kampf-FX und Sprachfetzen sowie auf Wunsch Begleitmusik oder sehr atmosphärische Hintergrund-Geräusche. Kurzum, der Außenseiter gewinnt das Duell – wer weiß, in den auch hier geplanten AGA- und CD-Fassungen dann vielleicht sogar gegen den aktuellen Prügel-King „Mortal Kombat II"? (rl)

SHAQ-FU (OCEAN/DELPHINE/ ELECTRONIC ARTS)		SHADOW FIGHTER (GREMLIN)
PRÜGEL-ACTION		
58% „FEHLSCHLAG"		79% „RUNDUMSCHLAG"
74%	GRAFIK	77%
78%	ANIMATION	80%
74%	MUSIK	78%
74%	SOUND-FX	84%
52%	HANDHABUNG	74%
56%	DAUERSPASS	78%
VARIABEL: 3 STUFEN		
PREIS	jeweils DM 79,–	
SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	6 / 4	ja
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	CONTINUES	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

0 2871 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler Computersoftware

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Amiga

Titel	Preis
Alien Breed 2 /dt	46,95
Ambermoon /dt	74,95
Aufschwung Ost /dt	59,95
Battle Isle & Data Disk. /dt	**46,95**
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	47,95
Beneath a Steel Sky /dt	**57,95**
Brian the Lion /dt	51,95
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**74,95**
Cannon Fodder 2 /dt	**62,95**
Cedric /dt	V.mö.
Christoph Kolumbus /dt	74,95
Civilization /dt	74,95
Cool Spot /dt	54,95
Darkmere /dt	56,95
Das Schwarze Auge /dt	**74,95**
Death or Glory /dt	79,95
Der Clou /dt	67,95
Der Clou! - Die Profi Disk. /dt	44,95
Der Schatz im Silbersee /dt	**79,95**
Der Trainer /dt	74,95
Die Box Vol. 1 /dt	46,95
Die Siedler /dt	**46,95**
Doppelpass /dt	**79,95**
Elfmania /dt	**46,95**
Fields of Glory /dt	**67,95**
FIFA Soccer /dt	**46,95**
Flight of the Amazon Queen /dt	V.mö.
Fußball Total! /dt	69,95
Hanse - Die Expedition /dt	**41,95**
Historyline 1914-1918 /dt	46,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	52,95
Jungle Strike /dt	**64,95**
K240 /dt	53,95
Kid Chaos /dt	49,95
King's Quest 6 /dt	59,95
Lemmings 3 /dt	**55,95**
Lords of the Realm /dt	**59,95**
Lothar Matthäus Super Soccer /dt	**69,95**
Mortal Kombat 2 /dt	**51,95**
Mr. Nutz /dt	46,95
Oldtimer /dt	V.mö.
Pinball Dreams & Fantasies /dt	61,95
Pizza Connection /dt	**79,95**
Power Drive /dt	59,95
Reunion /dt	**71,95**
Rise of the Robots /dt	**66,95**
Robinson's Requiem /dt	53,95
Ruff 'n' Tumble /dt	**46,95**
Rüsselsheim /dt	61,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	52,95
Sensible Soccer International /dt	34,95
Sensible World of Soccer /dt	**62,95**
Sim Classics /dt (Sim Ant, City & Earth)	71,95
Simon the Sorcerer /dt	**71,95**
Simon the Sorcerer 2 /dt	V.mö.
Subwar 2050 /dt	**67,95**
Syndicate /dt	61,95
Theme Park /dt	**54,95**
Top Gear 2 /dt	46,95
Tower Assault /dt	**35,95**
Turrican 3 /dt	51,95
UFO /dt	**67,95**
Universe /dt	64,95
Zeewolf /dt	**69,95**
Zool 1 + 2 /dt	29,95

Amiga 1200

Titel	Preis
Aladdin /dt	**62,95**
Banshee /dt	**53,95**
Bubble & Squeak	53,95
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**74,95**
Christoph Kolumbus /dt	74,95
Der Clou /dt	67,95
Doppelpass /dt	**79,95**
Fields of Glory /dt	67,95
Hanse - Die Expedition /dt	41,95
Heimdall 2 /dt	71,95
Jungle Strike /dt	**64,95**
Lion King /dt	**62,95**
Marvin's M. Adventure /dt	56,95
Pinball Illusions /dt	**V.mö.**
Rise of the Robots /dt	**74,95**
Robinson's Requiem /dt	58,95
Rüsselsheim /dt	61,95
Sim City 2000 /dt	**71,95**
Simon the Sorcerer /dt	85,95
Star Trek /dt	71,95
Subwar 2050 /dt	**67,95**
Super Stardust /dt	**53,95**
Theme Park /dt	**61,95**
Tower Assault /dt	**35,95**
UFO /dt	67,95

CD 32

Titel	Preis
Alien Breed & Qwak /dt	44,95
Arcade Pool /dt	29,95
Banshee /dt	**53,95**
Beneath a Steel Sky /dt	53,95
Brian the Lion /dt	**36,95**
Bubble & Squeak	55,95
Chaos Engine /dt	46,95
Chuck Rock 2 /dt	53,95
Der Clou /dt	67,95
Disposable Hero /dt	53,95
Fields of Glory /dt	**58,95**
Fire & Ice /dt	46,95
Guardian	**55,95**
Gunship 2000	58,95
Megarace /dt	V.mö.
Pinball Illusions /dt	V.mö.
Project X & F17 Challenge /dt	44,95
Rise of the Robots /dt	**79,95**
Sensible Soccer International /dt	46,95
Simon the Sorcerer /dt	**71,95**
Superfrog /dt	29,95
Super Stardust /dt	**53,95**
Tower Assault /dt	**53,95**
UFO /dt	**59,95**
Ultimate Body Blows /dt	53,95
Universe /dt	64,95
Zool 2 /dt	46,95

MEGA - HITS

Titel	Preis
Bundesliga Manager Hattrick /dt A500-1200	75,-
Cannon Fodder 2 /dt	63,-
FIFA Soccer /dt A500	55,-
Sensible World of Soccer /dt	63,-
Ruff 'n' Tumble /dt A500	47,-
Theme Park /dt A1200	62,-

Sonder-Angebote:

Titel	Preis
A-Train /dt	35,95
Alien Breed Special Edition	21,95
Assassin Special Edition /dt	21,95
Body Blows /dt	23,95
Cadaver /dt	27,95
Desert Strike	29,95
Dogfight /dt	34,95
Dune /dt	35,95
Eye of the Beholder 1 /dt	36,95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	29,95
F-19 Stealth Fighter /dt	29,95
Formula 1 Grand Prix /dt	34,95
Great Courts 2 /dt	21,95
Gunship 2000 /dt	34,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95
King's Quest 1 - 4 /dt	je 25,95
Leisure Suit Larry 1 - 3 /dt	je 25,95
MI Tank Platoon /dt	25,95
Pirates! /dt	24,95
Police Quest 1 - 3 /dt	je 29,95
Project-X	23,95
Railroad Tycoon	29,95
Secret of Monkey Island /dt	36,95
Silent Service 2	29,95
Sim Ant oder Earth /dt	je 35,95
Space Quest 1 - 3 /dt	je 29,95
Speedball 2 /dt	19,95
Street Fighter 2 /dt	25,95
Turrican 1 oder 2 /dt	je 20,95
WWF European Rampage Tour /dt	21,95
Wing Commander /dt	28,95

Zubehör

Artikel	Preis
1 MB-Erweiterung für Amiga 500	49,95
2. Laufwerk 3,5"	139,00

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt   Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

The Complete Chess System

Zieh oder stirb!

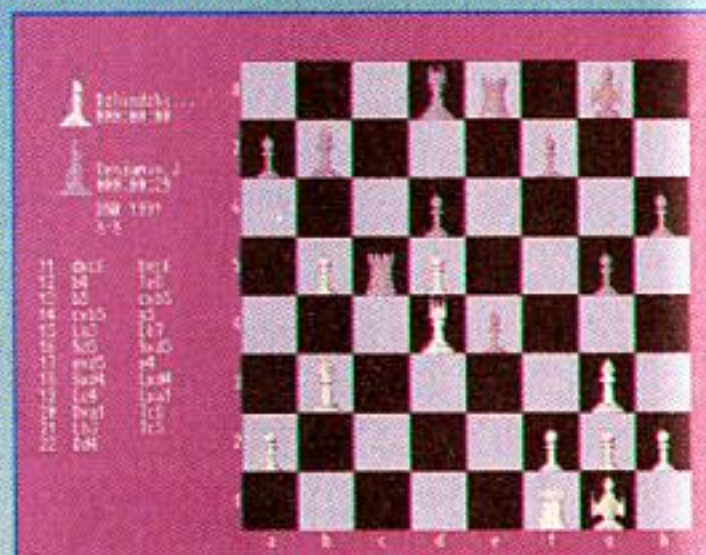
Vor Jahren erwarb sich Oxford Softworks mit dem „Chess Champion 2175" Ruhm und Ehre unter den Digi-Karpows – nun beglückt man den Amiga mit der längst überfälligen PC-Umsetzung einer weiteren Schachlegende.

Schach im Futuro-Design

Gute Sache, denn abgesehen von in Ehren ergrauten Altmeistern wie „Colossus" oder „Battle Chess" tummeln sich ja nicht allzu viele Versoftungen des königlichen Spiels in unseren Breiten. Und wenn, wie hier, äußerlich eher schlichte Hausmannskost angesagt ist, dann wittert der Schach-Fan Optionsreichtum und Spielstärke…

Nun, im Angebot sind drei Figurensets (Klassisch, Holz und Science-fiction), die wahlweise aus der Vogelperspektive oder in einer 3D-Ansicht betrachtet werden dürfen. Letztere macht optisch etwas mehr her, dafür ist sie nicht unbedingt ein Wunder an Übersicht. Die Spielstärke des in vier verschiedenen Stilrichtungen kämpfenden Programms beträgt laut Handbuch rund 2.200 ELO-Punkte, was nicht eben wenig ist – ein Bundesligaspieler kommt auf rund 2.000 Punkte. Doch ist der Wert eher theoretischer Natur, denn in der Praxis wird man ihn wohl nur mit mehr als 2 MB RAM und einigen Stunden Bedenkzeit erreichen. Bei fünfminütigen Blitzpartien macht das Schachsystem dagegen (trotz der erweiterbaren Eröffnungsbibliothek von 300.000 Zügen) gleich am Anfang Harakiri-Züge und übersieht des öfteren Doppelangriffe, Springergabeln oder gar Mattdrohungen.

Die Optionsvielfalt stellt dafür Einsteiger und alte Hasen gleichermaßen zufrieden: Es werden 15.000 abgespeicherte Meisterpartien vorrätig gehalten, die sich genau wie die eigenen Großtaten mit Kommentaren versehen und ausdrucken lassen; man kann Stellungen eingeben und sich vor jedem Zug einen Digi-Tip zu Gemüte führen. Ebenfalls möglich ist das Editieren von Stellungen und die rechnergesteuerte Suche nach Mattzügen. Dazu läßt sich die Remisbreite einstellen, man darf dem Rechner ein künstliches Handicap verpassen oder sich selbst einem Leistungstest unterziehen, wo bei vorgegebenen Stellungen unter Zeitdruck der Idealzug zu finden ist. Die anschließend errechnete persönliche ELO-Zahl sollte man allerdings nicht zu ernst nehmen, denn bereits nach wenigen Erfolgen erreicht sie Großmeister-Niveau…

Optisch und akustisch ist wie gesagt alles andere als der Bär los, zumal sich die Musikbegleitung auf einen jämmerlichen Piepton beschränkt und das spröde Brett in erster Linie durch seine unbestreitbare Funktionalität überzeugt. Recht schön gemacht ist dagegen die problemlose Steuerung per Maus und Pulldownmenüs, womit das Programm trotz aller Schwächen ein brauchbarer Trainingspartner für Einsteiger und Fortgeschrittene ist. Wer allerdings längst in höheren Turnier-Hemisphären schwebt, braucht sich nicht extra die erforderlichen 2 MB RAM für seine „Freundin" zu besorgen – dann ist dieses Digi-Schach ohnehin mehr Opfer als ebenbürtiger Gegner. (md)

Draufsicht ist Übersicht!

Springer bei der Arbeit

THE COMPLETE CHESS SYSTEM
(OXFORD SOFTWORKS)

DIGI-SCHACH

67% „OPTIONSREICH"

GRAFIK	41%
ANIMATION	4%
MUSIK	0%
SOUND-FX	1%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	70%
VARIABEL	
PREIS	DM 89,–
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	SCREENTEXT

Wie Sie es auch drehen und wenden, es ist zweifellos die große Chance im Kampf gegen den Krebs. Die kostenlose **Früherkennungsuntersuchung.** Einmal im Jahr für Frauen ab 20 Jahren und Männer ab 45 Jahren.

Dem Leben zuliebe.

Deutsche Krebshilfe

Spendenkonto bei allen Banken 909090

MICRO MAGIC

Heiße Spiele - Starke Preise

TEL. 02371-36330

Mo.-Do. 10-18.30 Uhr Fr. 10-16.00 Uhr

Amiga - Amiga - Amiga

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
1869	DV 68,00	Eye of Beholder 1	DV 39,00	Pizza Connection	DV 79,00
A-Train+Constr.	DA 39,00	Eye of Beholder 2	DV 79,00	Police Quest 3	DA 42,00
Alien Breed 2	DA 50,00	Fields of Glory	DV 69,00	Powerdrive	DA 56,00
Amazon Queen*	DV 75,00	FIFA Soccer*	DV 56,00	Powerplay Hits	DA 32,00
Anstoss+W.C.E.	DV 79,00	Fury of Furries	DA 55,00	Quarter Pole*	DV 62,00
Apidya	DA 26,00	Genesia	EV 55,00	Reunion	DV 62,00
Apocalypse	DA 50,00	Gunship 2000	DA 39,00	Rise of the Robots	DA 69,00
Arabian Nights	DV 60,00	Hanse - Die Exped.	DV 44,00	ROM Gold	DV 69,00
Arcade Pool	DA 26,00	Hattrick*	DV 68,00	Robinsons Requ.	DV 60,00
Armour Geddon 2	DA 50,00	Heimdall 2	DA 60,00	Ruff'n'Tumble	DA 50,00
Assassin SE	DA 29,00	Hired Guns	DA 62,00	Rüsselsheim	DV 62,00
Aufschwung Ost	DV 60,00	History Line	DV 50,00	S.U.B.*	DV 55,00
Award Winners 2	DA 68,00	Imposs. Miss. 2025	DA 68,00	Schatz im Silbers.*	DV 86,00
Barbarian 2	DA 25,00	Indiana Jones 3	DV 39,00	Second Samurai	DA 62,00
Battletoads	DA 39,00	Indiana Jones 4	DV 50,00	Seek & Destroy	DA 39,00
Beneath Steel Sky	DV 62,00	Innocent u. Caught	DV 68,00	Sensible Golf*	DA 69,00
Benefactor	DA 50,00	Ishar 3	DV 62,00	Sensible So. Int.	DV 39,00
Big Four	DV 65,00	Jungle Strike	DA 56,00	Shadow Fighter	DA 56,00
Big Sea	DV 60,00	Jurassic Park	DV 58,00	Shadow o.t. Beast2	DA 25,00
Body Bl. Galactic	DA 52,00	K240	DV 55,00	Sierra Soccer	DV 50,00
Body Blows	DA 29,00	Kid Chaos	DA 62,00	Sim Classics	DV 69,00
Brian the Lion	DA 50,00	Kind of Magic 4	DV 68,00	Simon the Sorcerer	DV 68,00
Bug Bomber	DA 18,00	Kingdoms of Germ.	DV 69,00	Skidmarks	DA 50,00
Bump'n'Burn	DA 56,00	Kings Quest 6	DV 62,00	Sky Cabbie	DA 18,00
Bundesliga Man. 3	DV 79,00	Lemmings 1	DA 32,00	Soccer Kid	DA 62,00
Burntime,Dynatech,		Lemmings 2	DA 60,00	Software Manager	DV 68,00
Whales Voy. zus.	DV 52,00	Locomotion	DV 18,00	Space Hulk	DA 65,00
Cannon Fodder 2	DA 62,00	Lollypop*	DA 62,00	Space Quest 3	DA 39,00
Caribbean Dis.*	DV 68,00	Lords of Power	DA 75,00	Space Quest 4	DA 29,00
Chaos Engine	DA 50,00	Lords of Realm	DV 62,00	Spaceward Ho!	DA 68,00
Chartbreaker*	DV 62,00	Lost Vikings	DV 68,00	St. Thomas	DV 50,00
Christ.Kolumbus	DV 75,00	Lothar Matthäus	DA 69,00	Stardust S.E.*	DA 29,00
Civilization	DV 75,00	Lucas Clas. Adv.	DV 79,00	Star Crusader*	DV 62,00
Combat Air Patrol	DV 62,00	Mad News*	DV 69,00	Starlord	DA 68,00
Cool Spot	DA 55,00	Mad TV	DV 39,00	Street Fighter 2	DA 32,00
Darkmere	DV 60,00	Manhunter S.F.	DA 32,00	Terminator 2 Arc.,	
Das schwarze Auge	DV 75,00	Micro Machines	DA 49,00	Siedler,Chaos Eng.	DA 69,00
Death or Glory	DV 86,00	Monkey Island 1	DV 39,00	Theme Park	DV 56,00
Delivery Agent	DV 39,00	Monkey Island 2	DV 50,00	Top Gear 2	DA 50,00
Der Clou	DV 68,00	Morph	DA 50,00	Tower Assault	DA 39,00
Der Clou Data	DV 44,00	Mortal Kombat 2	DA 56,00	Turrican 3	DA 60,00
Der Patrizier	DV 68,00	Mr. Nutz	DV 50,00	Universe	DV 56,00
Desert Strike	DA 56,00	Oldtimer*	DV 69,00	Uridium 2	DA 50,00
Die Siedler	DV 50,00	Otto Rehagel Soc.	DV 62,00	Walker	DA 55,00
Dreamweb*	DV 69,00	Perihelion	DA 50,00	World Cup USA 94	DA 56,00
Dyna Blaster	DA 62,00	PGA European T.	DA 56,00	WWF Europ. Ramp.	DA 26,00
Eishockey Mana.	DV 75,00	Pinball Fantasies	DA 55,00	Z-Out	DA 26,00
Elfmania	DA 50,00	Pinball Ilusions*	DA LV.	Zeewolf	DA 69,00
Elite 2	DV 55,00	Pinball S.E.	DA 60,00	Zeppelin*	DV 68,00
Emerald Mine 1/3je	DA 26,00	Pinball Wizard	DA 18,00	Zonked*	DA 44,00
Emerald Mine 2	DA 32,00	Pirates	DA 29,00	Zool 2	DA 50,00

HAMMERPREISE???

A 1200 / A 4000

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
1869	DV 68,00	Dreamweb*	DV 69,00	Pinball Fantasies	DA 55,00
Aladdin	DA 62,00	Fields of Glory	DV 69,00	Rise of the Robots	DA 69,00
Alien Breed 2	DA 55,00	Hansé - Die Exped.	DV 44,00	Robinsons Requ.	DV 62,00
Anstoss+WCE	DV 79,00	Hattrik*	DV 68,00	Robocod	DA 50,00
Arcade Pool	DA 26,00	Heimdall 2	DV 60,00	Rüsselsheim	DV 62,00
Banshee	DA 50,00	Impos. Miss. 2025	DA 68,00	S.U.B.*	DV 55,00
Body Bl. Galactic	DA 55,00	Ishar 3	DV 62,00	Schatz im Silbers.*	DV 86,00
Brian the Lion	DA 50,00	Jungle Strike	DA 62,00	Second Samurai	DA 60,00
Bump'n'Burn*	DA 56,00	Jurassic Park	DV 62,00	Sim City 2000*	DV 79,00
Bundesl. Man. 3	DV 79,00	Kings Quest 6*	DV 62,00	Sim Life	DV 79,00
Chaos Engine	DA 50,00	Lion King*	DA 58,00	Simon the Sorcerer	DV 79,00
Christ. Kolumbus	DV 75,00	Lords of Realm*	DV 62,00	Star Trek	DV 68,00
Civilization	DV 68,00	Morph*	DA 62,00	Subwar 2050	DV 69,00
D/Generation	DA 39,00	Oldtimer*	DV 69,00	Super Stardust	DA 58,00
Der Clou	DV 68,00	Out to Lunch	DA 50,00	Theme Park	DV 66,00
Der Clou-Data	DV 44,00	Penth. H.N. Deluxe	DA 62,00	UFO - Enemy Unk.	DV 68,00

HAMMERPREISE.

CD 32 - CD 32 - CD 32

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
Arabian Nights	DV 50,00	Heimdall 2	DA 62,00	Seek & Destroy	DA 50,00
Arcade Pool	DA 32,00	Impos. Mis. 2025*	DA 62,00	Sensible Soc. Int.*	DV 50,00
Banshee	DA 55,00	James Pond 3	DA 60,00	Simon the Sorcerer	DA 69,00
Battletoads	DA 50,00	Lemmings 1	DA 50,00	Striker	DA 55,00
Beneath Steel Sky*	DV 56,00	Lost Vikings	EV 55,00	Subwar 2050	DA 62,00
Bump'n'burn*	DA 56,00	Marvins Marv. Adv.	DA 62,00	Super Stardust*	DA 58,00
Chaos Engine	DA 55,00	Microcosm	DA 98,00	Superfrog	DA 32,00
Der Clou	DV 68,00	Morph	DA 50,00	Total Carnage	DA 60,00
Elite 2	DV 55,00	Oldtimer*	DV 75,00	Tower Assault	DA 56,00
Emerald Mines	DA 32,00	Out to Lunch	DA 50,00	UFO - Enemy Unkn.	DV 62,00
Fields of Glory	DV 62,00	Pinball Fantasies	DA 62,00	Ultimate Body Bl.	DA 55,00
Fire and Ice	DA 50,00	Project X+F17 Ch.	DA 50,00	Universe	DA 56,00
Fury of the Furries	DA 55,00	Second Samurai*	DA 56,00	Zool 2	DA 55,00

Versandkosten: 7,- DM, ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei. Lieferung gegen NN + 3,- DM zzgl. Zahlkartengebühr. Auslandsvorkasse (nur EC) zzgl. 20,- DM. Es gelten unsere AGB. Änderung und Irrtum vorbehalten. * = bei Drucklegung noch nicht verfügbar. Alle Preise in DM.

MICRO MAGIC - Starenweg 2 - 58638 Iserlohn

Tel. 02371-36330 Fax 02371-34503 Inh. Ralf Grzywaczewski

Selbstverständlich

Genug zu essen,
ein Hemd und eine Hose,
ein Dach über dem Kopf,
genügend Medikamente?
Selbstverständlichkeiten!

Ja, aber leider nicht für alle Kinder. Helfen Sie daher mit Ihrer Spende. Denn dort, wo diese Kinder leben, fängt kein soziales Netz sie auf.

Das Kinderhilfswerk für die Dritte Welt e.V. sorgt schon seit 19 Jahren dafür, daß **Spendengelder ohne Umweg dort ankommen, wo sie ankommen sollen: bei den Kindern.** Dank gezielter Projekte vor Ort.

Damit wir diese Projekte erfolgreich weiterführen und neue angehen können, brauchen wir dringend Ihre finanzielle Unterstützung. Helfen Sie uns und damit den Kindern.

Spendenkonto:
Kinderhilfswerk für die Dritte Welt e. V.
Hamburger Str. 11, 22083 Hamburg
Postbank Hamburg 2668 04-206 (BLZ 200 100 20).

Diese Anzeige wurde ohne Spendengelder gestaltet und gedruckt.

UP & DOWN

Uns können Winterstürme und Glatteis nicht viel anhaben, stimmt's? Weil: Ihr sitzt vermutlich in der warmen Stube vor einem Stapel toller Games – und wir sitzen mit Sicherheit in kalten Büros vor einem Stapel öder Arbeit...

...zu der wie immer auch das Auszählen Eurer Chartstimmen gehört. Und dabei fiel diesmal auf, daß AGA-Amigos derzeit mit Begeisterung die UFOs von MicroProse jagen, was auch von den Verkaufszahlen bestätigt wird. Nun, da wird es die zahlreichen Untertassen-Fans sicher freuen, wenn wir ihnen an dieser Stelle verraten, daß bereits an einem Nachfolger gestrickt wird. Lasset uns also den Digi-Göttern eine Maus opfern, auf daß sie bezüglich eventueller Umsetzungen gnädig gestimmt sein mögen!
Doch auch sonst bieten die aktuellen Charts wieder massig Highlights, von denen einige ja schon ganz schön lange leuchten. Das macht aber nur knapp die Hälfte, denn unser Layout freut sich immer über Dauerbrenner, gibt's dazu doch auch das meiste Fotomaterial. Es braucht also niemanden zu wundern, wenn gerade der gestalterische Nachwuchs wie unser hier erstmals vorgestellter Multimedia-Mario auch einige Longseller zu seinen persönlichen Favoriten zählt. So was Ähnliches gilt naturgemäß auch für die diesmal gewürdigten Spitzenwerke von Mindscape/Renegade, und jetzt kommen wir endlich zur Überraschung des Tages – unserem Hypnose-Fernkurs. Und der geht so: Ihr fühlt Euch ganz ruhig und schwer! Ommmm! Ihr verspürt das unwiderstehliche Verlangen, Euch eine Postkarte samt Stift zu besorgen! Bzzzz! Ihr schreibt Eure Lieblingsspiele (fein nach Systemen sortiert) auf die Postkarte und schickt uns das Teil gleich anschließend zu! Srrrrr! Ihr könnt Euch an nix mehr erinnern! Schnipp!
Falls alles geklappt hat, freut sich besonders Michael, denn dann brauchen wir diesen Monat keine Gewinne auszuliefern. Falls Ihr Euch hingegen wider Erwarten doch erinnern könnt, werden wir wohl nicht umhin können, die drei folgenden Leckerlis unter allen Einsendern zu verlosen:

1 x Sierra Soccer
1 x Pizza Connection
1 x The Box (Compilation)

Der weitere Lauf der Dinge ist dann bereits durch Generationen von Traditionen vorgeprägt: 1) Die Post stellt einen disziplinarisch zu bestrafenden Briefträger ab, der alle Säcke mit den Karten die Treppe zum Verlag hinaufschleppen muß. 2) Der Joker-Verlag stellt einen schwererziehbaren Mitarbeiter ab (für gewöhnlich Brork oder den Joker selbst), der sich im Auszählen zu üben hat. 3) Die Redaktion bestimmt einen schweren Jungen (normalerweise... nein, das bleibt ein Geheimnis!), dem es obliegt, die Ergebnisse in gefällige Worte zu kleiden. Tja, so einfach ist das! Es funktioniert freilich nur unter gewissen Voraussetzungen, zu denen drittens ein leserlicher Absender, zweitens eine klebefähige Briefmarke ausreichenden Wertes und erstens natürlich unsere korrekte Anschrift gehören. Letztere kriegt Ihr hiermit umsonst:

Joker Verlag
„Up & Down"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

TOP TWENTY

1. (1) DIE SIEDLER
2. (2) BUNDESL. MAN. HATTRICK
3. (3) ANSTOSS
4. (6) PIZZA CONNECTION
5. (–) RUFF'N'TUMBLE
6. (4) ELITE II
7. (8) SYNDICATE
8. (11) INDIZIERT
9. (–) UNIVERSE
10. (5) WING COMMANDER
11. (–) THEME PARK
12. (7) INDIANA JONES IV
13. (9) GOAL!
14. (19) DER CLOU!
15. (10) DEATH OR GLORY
16. (20) AMBERMOON
17. (12) DUNE II
18. (13) HISTORYLINE
19. (16) BENEATH A STEEL SKY
20. (18) BUNDESL. MAN. PROF.

TOP TEN A1200

1. (2) ANSTOSS
2. (5) THEME PARK
3. (1) SIMON THE SORCERER
4. (3) BUNDESL. MAN. HATTRICK
5. (7) BANSHEE
6. (8) BODY BLOWS GALACTIC
7. (9) CIVILIZATION
8. (–) UFO
9. (4) STAR TREK
10. (–) PINBALL FANTASIES

TOP TEN CD32

1.(1) MICROCOSM

2. (2) PIRATES! GOLD
3. (–) UFO
4. (–) DER CLOU!
5. (3) BANSHEE
6. (7) ELITE II
7. (10) PINBALL FANTASIES
8. (–) WING COMMANDER
9. (4) DISPOSABLE HERO
10. (5) BRIAN THE LION

TOP SELLER

1.(1) RISE OF THE ROBOT

2. (1) BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK
3. (2) RUFF'N'TUMBLE
4. (7) TOWER ASSAULT
5. (3) SIM CITY 2000
6. (8) FUSSBALL TOTAL
7. (–) THEME PARK
8. (–) UFO
9. (–) CANNONFODDER 2
10. (–) SUPER STARDUST

PERSONAL FAVORITES

MULTI-MEDIA-MARIO

1. ELITE II
2. BENEATH A STEEL SKY
3. TOWER ASSAULT
4. SYNDICATE
5. UNIVERSE

TOP SELLER DES JAHRES

1.(1) DIE SIEDLER

2. (2) BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK
3. (3) ANSTOSS
4. (4) WING COMMANDER
5. (7) PIZZA CONNECTION
6. (–) FUSSBALL TOTAL
7. (–) RÜSSELSHEIM
8. (8) DER TRAINER
9. (9) TURRICAN 3
10. (–) THEME PARK

AKTUELLE TOP-GAMES VON MINDSCAPE/ RENEGADE

1. RUFF'N' TUMBLE 91%

2. FIRE & ICE 86%
3. THE CHAOS ENGINE 85%
4. ELFMANIA 85%
5. SENSIBLE SOCCER INTERN. 81%
6. ALFRED CHICKEN (CD 32) 76%
7. SEEK & DESTROY (CD 32) 74%
8. ALFRED CHICKEN 72%
9. FURY OF THE FURRIES 71%
10. SEEK & DESTROY 69%

PD BOX

Gaby und Udo Drüke wollen mit einem frühlingsbunten PD-Strauß die Februar-Tristesse verscheuchen: Auf den aktuellen Disks der Nordlicht- bzw. 1200-Serie finden Spieler alles von der Action über Plattformen und Knobelei bis hin zum Management!

Wer die wintermüden Knochen mit rasanter Actionware entrosten will, wird auf der **Spiele 35/4** gleich doppelt fündig: Bei **Racing Maniacs** klemmen sich Solisten hinter den Fullscreen und Duellanten (in der Knockout-Competition beliebig viele) hinter den gesplitteten Bildschirm, um durch karge, aber blitzschnelle Berg- und Talkurse in Vektoroptik zu flitzen. Ob Vollgas oder Kurvenhatz, die vier Strecken decken jede Geschmacksrichtung ab – die Häufigkeit herumliegender Sammelextras ist dabei Einstellungssache, genau wie der Einsatz von Waffen. So oder so, Kurvenverhalten und Fahrgefühl kommen hier erstklassig rüber!

Wer lieber hüpft als rast, greift zu **Big Will**, wo man in typischer Genre-Tradition durch bunte Comiclandschaften läuft und Pinguinen oder Mumien ausweicht – bei Kontakt droht der Verlust eines der drei Bildschirmleben. Von spektakulärem Gameplay kann somit kaum die Rede sein, aber die scrollende Grafik ist recht nett und der Sound durchaus hörenswert. Außerdem wird in der extra zu bezahlenden Vollversion auch inhaltlich mehr geboten; beispielsweise Endgegner und versteckte Bonusgames.

Eine Nummer weiter kommen dann die Solo-Kartler zu ihrem Recht, denn auf der **Spiele 35/5** warten die fünf Patiencen von **Excellent Cards**. Nun wären „Yukon", „Black Maria", „Frustration!", „Stonewall" und „Baroness" an sich ja nichts Besonderes, doch schlagen die Geduldsproben in puncto Präsentation die meisten ihrer PD-Kollegen um Längen: Die Hires-Karten sehen tatsächlich exzellent aus, das Maus/Icon-Handling klappt schlicht hervorragend, und das umfangreiche Optionsmenü läßt keine Wünsche offen – ob man nun den Spielstand speichern, verschiedene Stapel-Variationen ausprobieren oder die Hintergrundtapete auswechseln möchte, nach Bezahlung der Sharewaregebühr ist alles möglich. Und wer vom Kartenlegen gar nicht genug bekommen kann, findet auf derselben Disk noch drei weitere, zwar weniger hübsche, aber genauso spielbare Digi-Patiencen eines anderen Autors: „Harp", „Capricious Queens" und „Plait".

Zeit für eine Runde Ballern! Gelegenheit dazu bietet sich auf der **Spiele 35/6** gleich zweimal, wobei **Fatal Mission 3** dem Arcade-Klassiker „Gyruss" nachempfunden ist: Des Spielers Raumschiff rotiert um die Mitte des Screens, wo ohne Unterlaß Feindraumer auftauchen, um mit dem bordeigenen Laser bekannt gemacht zu werden. Zwecks Erhaltung des Schutzschildes sind zugleich blaue Tore zu durchfliegen, und das war's auch schon. Abwechslung ist also nicht gerade die Stärke dieser 3D-Ballerei, aber dank guter Spielbarkeit macht der schnelle Schuß zwischendurch immer wieder Spaß.

Eine weitere 3D-Ballerina ist **Metal Motion**, hier geht's aber im Stil von „Operation Index" zur Sache: Von links, rechts, oben und unten kommen Hubis, Walker und andere Techno-Gegner in den

Die manischen Vektor-Raser und der typische Plattform-Held: Racing Maniacs & Big Will

Gut gemischt ist halb verloren: Excellent Cards

3D-Action hoch zwei: Fatal Mission 3 & Metal Motion

Screen gewackelt und werden umgehend per mausgesteuertem Fadenkreuz ins digitale Nirwana weiterbeordert. Das sieht gut aus, hört sich gut an und spielt sich ganz ordentlich, wenn auch der herbe Schwierigkeitsgrad ein wenig auf die Motivation drückt.

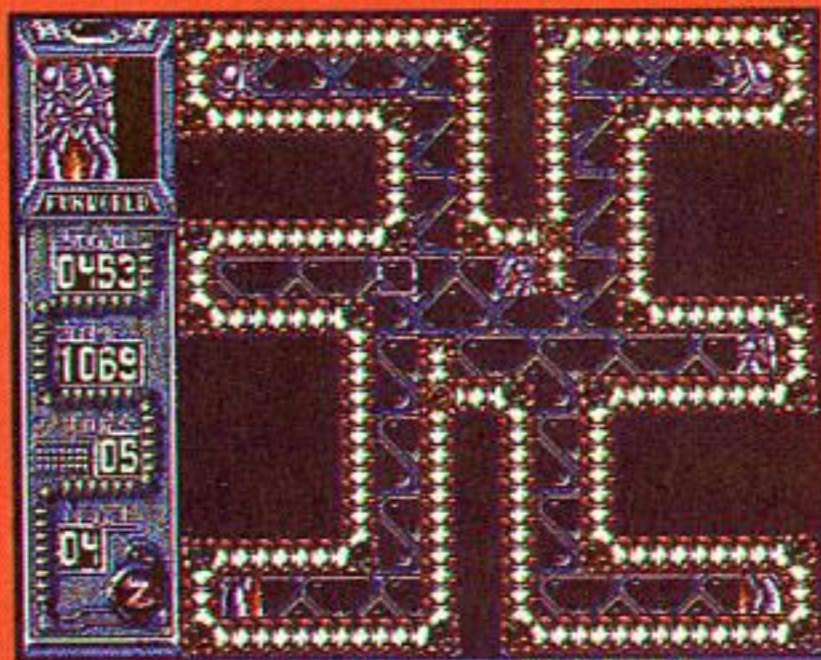
Auf der Scheibe **Spiele 35/7** werden zumindest „Sokoban"-Fans keine Probleme mit der Motivation haben, denn die Schiebe-Knobelei **Zardoz** kann gegenüber dem betagten Original mit allerlei Besonderheiten aufwarten. So wird neben dem Editor zum Erstellen eigener Levels ein innovativer Duo-Modus geboten, bei dem man am Splitscreen so lange Steinchen verrückt bzw. mit Hilfe von Wänden abbremst, bis sie einem vorgegebenen Muster entsprechen. Ohne Partner ist gegen ein gemeines Zeitlimit anzuschieben, und die technische Umsetzung läßt kaum Wünsche offen – angefangen bei der tadellosen (Stick-) Steuerung über eine hübsche Optik und feine Begleitmusik bis hin zu Details wie Levelcodes und speicherbaren Highscores.

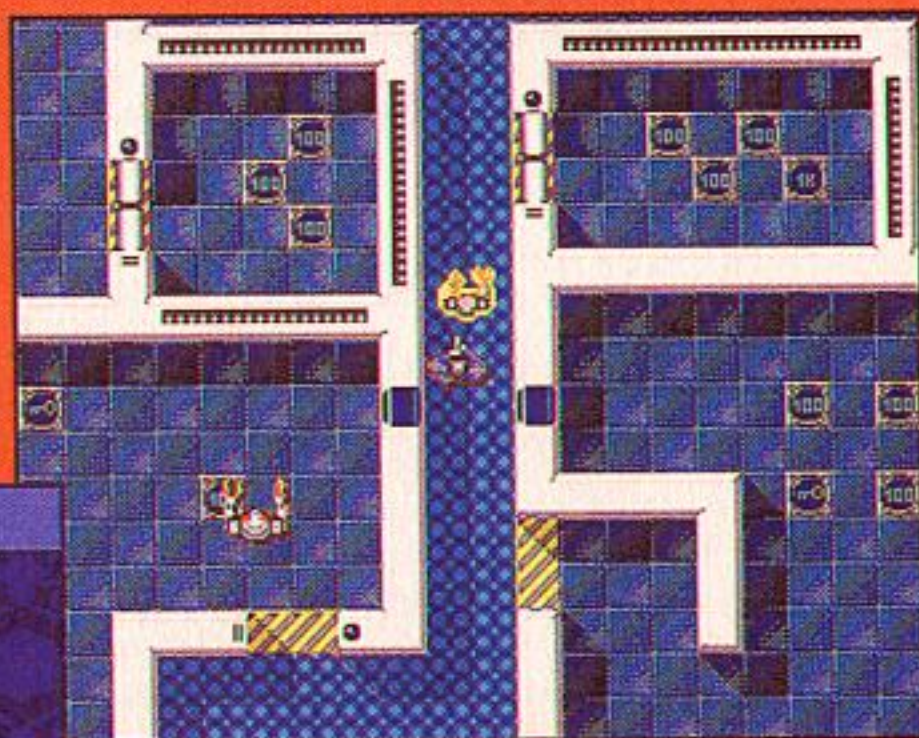
Auf die **Spiele 35/8** hat's gar einen ausgewachsenen Fußballmanager verschlagen, der sich vor seinen kommerziellen Kollegen kaum zu verstecken braucht. Wie der Name **Scottish Football Manager** schon vermuten läßt, darf man sich allerdings keine deutschen Ligen erwarten, und auch bei der Präsentation haben die Programmierer stilgerecht geknausert. Dafür war man beim Gameplay um so freizügiger und unterstellt dem Spieler die Finanzen ebenso wie den An- und Verkauf von Kickern oder deren Mannschaftsaufstellung, welche dann natürlich beim (auf einem Extrascreen mitzuverfolgenden) Ballabtausch Wirkung zeigt. In der vorliegenden Shareware-Version ist Euer Club übrigens auf fünf Jahre Lebensdauer beschränkt, wer bis in alle Ewigkeit managen will, wird um eine geringe Gebühr nicht herumkommen.

Zum guten Schluß zücken wir noch mal den Laser, um uns durch die SF-Labyrinthe von **Cybertech** zu ballern. Das Game im Stil von „Alien Breed" bleibt dem A1200 vorbehalten, weshalb seine beiden Disks auch unter der Bezeichnung **1200-Mix 230** laufen. Wer sie besitzt, darf soft in alle Richtungen scrollende Technobauten bewundern, die hier herumlungernden Aliens aller Rassen und Klassen mit der Wumme bekannt machen und in Computerterminals eine Übersichtskarte des jeweiligen Levels abrufen. An Sammelextras herrscht dabei ebensowenig Mangel wie an stimmungsvollen Sounds und einer ordentlichen Grafik (besonders das Titelbild ist ein Knaller), weshalb wir das Spiel den Freunden harter Actionkost nur ans Herz legen können.

Abgesehen von „Cybertech" kommen bei der heutigen Auswahl alle Amiga-Modelle zum Einsatz, wobei „Big Will" nach 1 MB Chipmem und „Racing Maniacs" bei AGA-Amigas nach der Einstellung „Enhanced Chipset" im Bootmenü verlangt. Zu haben ist der Stoff bei:

Gabi und Udo Drüke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/16 72 22

Jede Disk schlägt mit drei Märkern plus Versandkosten (wegen der zusätzlichen Postgebühren kommt Vorkasse günstiger als Nachnahmelieferung) zu Buche – und Ihr aufgrund des tollen Preis-Leistungsverhältnisses zu, oder? (rl)

Der Knobel-Klassiker im neuen Gewand: Zardoz

Die hohe Kunst des Sparens: Scottish Football Manager

Die Aliens braten wieder: Cybertech

CRACK

Was die eigentliche Cracker-Szene betrifft, herrscht derzeit noch die nachweihnachtliche Ruhe im Land – was aber nicht heißen soll, daß sich gar nichts tut: Dr. Freak berichtet über die jüngsten Szene-Parties, Netzwerk-Streß in Büros, Telefonsex und einen ahnungslosen Innenminister.

Das alte Jahr endete, wie es sich gehört, mit Party-Time. So war das letzte wirklich große Ereignis für die Amiga-Gemeinde die Illusion-Coma-Fete, die am Messesamstag der Kölner Computer 94 abgefeiert wurde. Bei solchen Events trifft sich die ehrenwerte Gesellschaft inzwischen ja traditionell auf legalem Parkett, unerlaubtes Raubkopieren ist also tatsächlich nicht erlaubt – wodurch auch Prominenz wie der berühmte Anwalt Günter Freiherr von Gravenreuth die Gästeliste zierte. Kurz davor ging in Frechen die Easter-Party über die Bühne, und in Norddänemark fand die schon legendäre X-Mas-Party in Herning statt (wobei sich dieses Jahr allerdings erstaunlich wenig Gäste aus unseren Breitengraden am Hofe von „Camelot" einfanden). Last but not least gab es in Nürnberg noch die große Phil Thrust-Party, und allüberall ging es wie gesagt sehr brav und gesittet zu. Kein Vergleich zu den Kopierorgien von einst…

Kleiner Einschub für Szene-Frischlinge: In den 80ern und frühen 90er Jahren liefen auf solchen Veranstaltungen die Laufwerke förmlich heiß, was neben dem Spaß an der Freud auch einen rationalen Grund hatte. So wurden Raubkopien damals ja noch nicht via DFÜ verbreitet, weshalb Szenetreffen eben auch dazu genutzt wurden, die neuesten Cracks abzugreifen. Ja, wegen der zahlreich anwesenden „Kompetenz" wurden viele Spiele sogar gleich vor Ort ihres Kopierschutzes beraubt. Heute locken eher rundum legale Demo-Competitions die Massen an – vielleicht, weil das dort Gezeigte oft sehenswerter ist als die neueste Kommerz-Soft?

Werfen wir jetzt mal einen kurzen Blick in die Bürowelt, selbst wenn sie in erster Linie von PCs bevölkert wird. Hier hat sich nämlich Kurioses getan: Wie einst „Larry" erfreute sich die indizierte Dungeon-Ballerei „Duum" bei der arbeitenden Bevölkerung größter Beliebtheit – speziell unter den Mitarbeitern namhafter Hard- und Softwarehäuser wie Microsoft oder Intel, die in großen Netzwerken auf gemeinsame Jagdausflüge gehen konnten. Da dabei ja gleich mehrere Rechner blockiert wurden, mußten die Firmenleitungen ernsthaft einschreiten, um nicht allzuviel wertvolle Arbeitszeit zu verlieren! Wie gut haben es da die Spieletester im Joker Verlag, denn Michael würde höchstens Verdacht schöpfen, wenn er eine Tabellenkalkulation am Monitor erblickt…

In aller Munde war dagegen das Thema Gebührenbetrüger und Telefonmafia: Halb Deutschland studierte nach der Morgenzeitung die Telefonrechnung, um zu sehen, ob die sauer verdiente Kohle wohl zu dubiosen Telefonsex-Anbietern abgewandert war. Eigentlich seltsam, denn als das Phonephreaking vor Jahren wirklich gigantische Ausmaße angenommen hatte, hat's außerhalb der Szene kein Schwein interessiert – na ja, Calling Cards und Blue Boxes waren wohl einfach eine Nummer zu hoch für den durchschnittlichen Sensationsjournalisten. Und so ist derzeit halt viel von sogenannten „Dialern" im Zusammenhang mit Telefonsex aus Übersee die Rede, obwohl das Wort für jeden Piepstongenerator wie z.B. das Abhörgerät eines Anrufbeantworters zutrifft. Kein Wunder, daß die Schreiberlinge da vieles durcheinanderbringen und bis heute nicht gerafft haben, daß der Betrug mittels Calling Cards oder Blueboxing nach wie vor noch nicht ausgestorben ist. Na, Hauptsache, die Auflage von „Focus" stimmt, und Else Kling hat ein Gesprächsthema für den täglichen Stiegenhausklatsch.

Zudem hatte die Affäre ja auch ihr Gutes für private Telefonkunden: Sollte auch nur das kleinste Anzeichen einer Manipulation durch Betrüger vorliegen, muß nur noch der Durchschnittswert der letzten Telefonrechnungen berappt werden; selbst über eine Gratisvergabe der bisher kostenpflichtigen Einzelverbindungsnachweise denkt die Telekom inzwischen nach. Hundertprozentige Sicherheit kann da aber niemand garantieren, was auch in anderen Bereichen gilt. So hat der bayerische Innenminister Günther Beckstein das kostenlos verteilte PC-Game „Dunkle Schatten" (ein Adventure gegen Rechtsextremismus) kürzlich mit folgenden Worten kommentiert: „Raubkopien sind in diesem Fall garantiert virenfrei, kostenlos und sogar erwünscht". Netter Ansatz, aber was heißt da eigentlich kostenlos? Gibt's die Leerdisks auch vom Innenministerium? Und wie will der Mann die kopierten Scheiben garantiert virenfrei halten? Weiß er überhaupt, wovon er da redet? Das fragt sich jedenfalls Euer

Anwendungen

☐**Adreß/CD/Disk/Video** Vier bewährte Verwaltungsprogramme. Managen Sie einfach und sicher Ihre Daten! Nie wieder Chaos! (je 1 Disk, je 4,60 DM)

☐**Amiga- und RoadRoute** Erstklassige Programme zur Streckenplanung. (1 Disk, 4,60 DM)

☐**Astronomie-Set** Software zu den Themen Planet Erde, Weltall und Raumfahrt. Ein Muß für Hobbyastronomen und interessierte Sterngucker. (5 Disks, 23,- DM)

☐**Bildschirmschoner-Set** Neben SuperDark eine Auswahl der besten Bildschirmschoner für den Amiga. Mit zahllosen interessanten Effekten. (2 Disks, 9,20 DM)

☐**Biorhythmus-Disk** Gleich drei beeindruckende Biorhythmusprogramme auf einer Disk. (1 Disk, 4,60 DM)

☐**Clipart-Set 1 & 2** Verschönern Sie schnell und einfach Ihre Briefe, Einladungen u. a. Drucksachen mit diesen spitze gezeichneten IFF-Kleingrafiken. Sauber nach Themen (z.B. Business, Verkehr, Menschen, Weihnachten, Essen, Tiere) sortiert. (je Set 15 Disks, je Set 69,- DM)

☐**Druck-Set** Reizen Sie Ihren Printer voll aus! Drucken Sie mühelos Texte, Etiketten, Grafiken u.v.m. Wirklich alles, was Ihr Drucker braucht! (5 Disks, 23,- DM)

☐**Fraktal-Set** Tauchen Sie ein in farbenfrohe Welten fantastischer Fraktale und generieren Sie Apfelmännchen, künstliche Landschaften, Plasmawolken, Schneeflockenfraktale u.v.m.! (4 Disks, 18,40 DM)

☐**Grafik-Pack** Alles, was das Grafikerherz begehrt: Software zum Malen und Morphen von Bildern, zum Bearbeiten von Icons und zum Abspielen von Animationen. Lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf! (5 Disks, 23,- DM)

☐**IntroMaker-Pack** Erstellen Sie ohne Programmierkenntnisse fetzige Intros mit Grafik, Sound und spitzenmäßigen Effekten! (2 Disks, 9,20 DM)

☐**Kopierprogramme** Extrem schnell und sicher kopieren und formatieren. (2 Disks, 9,20 DM)

☐**Musik-Set 1 & 2** ...und Ihr Amiga wird zum Synthesizer! Dank zahlloser digitalisierter Sounds können Sie dutzende Instrumente per Tastendruck spielen. Erstellen Sie Ihre eigenen Songs! (je Set 5 Disks, je Set 23,- DM)

☐**Schreibmaschinenkurs** Erlernen Sie Schritt für Schritt das Zehnfingersystem! (1 Disk, 4,60 DM)

☐**Speedup-Set** Beschleunigt Disk- und HD-Laufwerke um ein Vielfaches. Lade- und Zugriffszeiten werden stark verkürzt. Programme, die Sie bald nicht mehr missen mögen! (ab Kickstart 2.0, 3 Disks, 13,80 DM)

EL DORADO
Das Softwareparadies

☐**Übersetzer** *Das* Programm zum schnellen Übersetzen von englischen Texten/Worten. (2 Disks, 9,20 DM)

☐**Vektorfonts Vol. 1-4** Jede Menge Schriftarten im Intellifont-Format. Kompletter Zeichensatz mit Umlauten und Sonderzeichen, stufenlos vergrößerbar, professionelles Design. Ideal für Textverarbeitung, Grafik, DTP und Video. (je Set 5 Disks, je Set 23,- DM)

☐**Vokabeltrainer** Für Englisch. (1 Disk, 4,60 DM)

☐**Workbench-Tools** Einzigartige Programme geben Ihrem Arbeitstisch ein völlig neues Outfit und erleichtern die Bedienung. Sie werden Ihre Workbench dank MagicMenu, MagicWB, ToolManager und weiteren Hits nicht wiedererkennen. Absolut unverzichtbar für jeden Anwender. (ab Kickstart 2.0, 8 Disks, 36,80 DM)

Wenn Sie starke Software suchen...

...finden Sie bei El Dorado echte Highlights. Aus Tausenden von Programmen ausgewählte Mega-Hits für mehr Spaß und Erfolg am Computer. Knallhart kalkuliert für anspruchsvolle Amiga-Fans, die kein Geld verschenken wollen.

Spiele

☐**Abenteuer-Pack** Eine einzigartige Auswahl der besten Adventures für den Amiga: Evil Tower, Hack Lite II, Dreamventure II und andere Games, die Sie monatelang vor Ihren Amiga fesseln werden. (5 Disks, 23,- DM)

☐**Action in Hollywood** Spannendes Adventure in der Filmstadt Hollywood. (1 Disk, 4,60 DM)

☐**Action-Set 1 & 2** Technisch brillant und rasant: Erstklassige Action- und Ballerspiele mit Top-Grafiken und megastarkem Sound. Ballern bis die Rohre rauchen! (nicht Kickstart 3.0, je Set 6 Disks, je Set 27,60 DM)

☐**Autorennen** Meistern Sie schwierige Rennstrecken und überrunden Sie Ihre Gegner! (2 Disk, 9,20 DM)

☐**Backstage** 1A-Grafikadventure. (1 Disk, 4,60 DM)

☐**Boulderdash-Pack** Das Comeback der süchtig machenden Spielidee: Viele neue Versionen des All-Time-Hits in witziger Aufmachung: Steuern Sie Osterhasen, Astronauten, Surfer oder Goldgräber bei der legendären Jagd nach den Diamanten! (5 Disks, 23,- DM)

☐**Brettspiele** Umsetzungen mit spielstarken Computergegnern: Monopoly, Schach, Scrabble, Risiko, Reversi, Backgammon, Mühle, Shanghai, Mensch-ärgere-Dich-nicht, Roulette und viele weitere bekannte Brettspiele, die einfach Spaß machen. (8 Disks, 36,80 DM)

☐**Cannibal for FBI** Spannendes Adventure. Sie sind ein von Kannibalen verfolgter Agent! (1 Disk, 4,60 DM)

☐**Catacomb** Packendes Abenteuerspiel mit grandioser Grafik und guter Benutzerführung. (1 Disk, 4,60 DM)

☐**Das Erbe 1 & 2** Die beiden bekannten Renner vom Bundesumweltamt. (je 1 Disk, je 4,60 DM)

☐**Demo-Set 1-4** Die Highlights der internationalen Demoszene. (je Set 5 Disks, je Set 23,- DM)

☐**Energie-Manager** Professionelles Wirtschaftsspiel für 1-4 Spieler. (1 Disk, 4,60 DM)

☐**Golf** *Die* Simulation des noblen Sports. Verlegt einen kompletten Golfplatz in Ihren Amiga! (2 Disks, 9,20 DM)

☐**Helicopter-Mission** Fliegen Sie mit dem Hubschrauber Ihrer Wahl reizvolle Einsätze! (1 Disk, 4,60)

☐**Jump & Run-Set 1 & 2** Gesammelte Hits des witzigen Genres mit flüssigem Spielablauf, farbenfroher Grafik und hörenswertem Sound. Meistern Sie alle Levels und gelangen Sie ins Ziel! Spiel, Spaß und Spannung für die ganze Familie! (je Set 5 Disks, je Set 23,- DM)

☐**Kartenspiele** Skat, Poker, Black Jack, Solitaire und Patiencen sorgen für Spielspaß. (3 Disks, 13,80 DM)

☐**Klassiker-Pack** Spiele, die Geschichte schrieben, technisch auf dem neuesten Stand: Clones von Sokoban, Breakout, Asteroids, Minesweeper u.a. (5 Disks, 23,- DM)

☐**Lemmin'-Set** Gewitzte Spiele mit den niedlichen Tierchen. Egal ob Sie die Lemminge bei der Olympiade, durch Spiegellabyrinthe oder als verkleidete Weihnachtsmänner durch Schneelandschaften steuern - diese Spiele sorgen für anhaltenden Spielspaß und unendliche Motivation. Eine hitverdächtige Spielesammlung, die sich kein Lemmingsfan entgehen lassen sollte. (7 Disks, 32,20 DM)

☐**ManagerSim** Realitätsnahe Wirtschaftssimulation für bis zu vier Unternehmer. (1 Disk, 4,60 DM)

☐**Multiplayer-Set** Eine außergewöhnliche Zusammenstellung hervorragender Games für mehrere Spieler. Tragen Sie spannende Duelle mit UFOs, Panzern und den nackten Fäusten aus! Langzeitmotivation und geselliger Spielspaß garantiert! (8 Disks, 36,80 DM)

☐**PacMan-Pack** Schöner, schneller, spaßiger: tolle Neuauflagen des beliebten Oldies mit fiesen Gegnern und flüssigem Spielablauf. (2 Disks, 9,20 DM)

nur **4,60** DM je Disk

Auswählen und anrufen! Direktversand: 07141/29 09 48

☐**Sportspiele-Pack** Mit dem Eishockeyspiel Karamalz-Cup, Fußball- und Eishockeymanager, Karatespiel, Ligaverwaltung, Abfahrtslauf und einem futuristischen Football-Game. Eine aufwendige Sammlung ausgezeichneter Sportspiele für den Amiga. (4 Disks, 18,40 DM)

☐**Star Trek-Set** Zwei äußerst umfangreiche Strategiespiele um die Enterprise mit Captain Kirk und seiner berühmten Crew. Games, die ein echter Geheimtip für jeden Star Trek-Fan sind und in keiner Sammlung fehlen sollten. Beam me up, Scotty! (5 Disks, 23,- DM)

☐**Strategie-Set** Die Hits unter den Strategiespielen. Werden Sie Agent, Kaiser, Börsenmakler, Manager, Feldherr im US-Bürgerkrieg u.v.m. (6 Disks, 27,60 DM)

☐**Telekommando 1 & 2** Bekannte Adventures mit Top-Grafik und spannender Story. (je 1 Disk, je 4,60 DM)

☐**Tetris-Pack** Brillante Neuauflagen des Klassikers beweisen: Tetris ist und bleibt genial. (3 Disks, 13,80 DM)

☐**Tony & Friends** ...in Kellogg's Land. Aufregendes Hüpfgame à la Mario. *Der* Megaspaß! (1 Disk, 4,60 DM)

☐**The Shepherd** Strategiespiel der Extraklasse, das auffallend stark an Populous erinnert. (1 Disk, 4,60 DM)

Ihre Vorteile bei El Dorado

- ★Kostenloser Umtausch bei Defekten
- ★Unschlagbares Preis-Leistungs-Verhältnis
- ★Telefonische Hilfe bei Problemen
- ★Keine Demoversionen, keine Massenware
- ★Ihre Bestellung geht in der Regel noch am selben Tag raus, sicher verpackt
- ★Einsteigerfreundliche Hilfstexte auf Disk
- ★Von Amigazeitschriften empfohlen
- ★Die El Dorado-Sets sind einfach Spitze!

...überzeugen Sie sich selbst!

So einfach bestellen Sie

Per Nachnahme: Rufen Sie an und nennen Sie Ihre Programmwünsche, sowie Ihre Anschrift. Natürlich können Sie auch einfach eine Karte oder einen Brief schreiben. Sie bezahlen bequem beim Briefträger, der Ihr Päckchen vorbeibringt.
Per Vorkasse: Schreiben Sie uns Ihre Wünsche und legen Sie einen V-Scheck über den Gesamtbetrag zzgl. Versandkosten bei.

Alle Programme laufen auf allen Amigas ab 1 MByte - sofern nicht anders angegeben.

Versandkosten

Per Nachnahme: 7,90 DM. Per Vorauskasse: 5,90 DM. Ausland VK: 14,90 DM. Abholung nach Absprache!

El Dorado Softwareversand
Christopher Münchhoff
Brucknerstraße 47
71640 Ludwigsburg

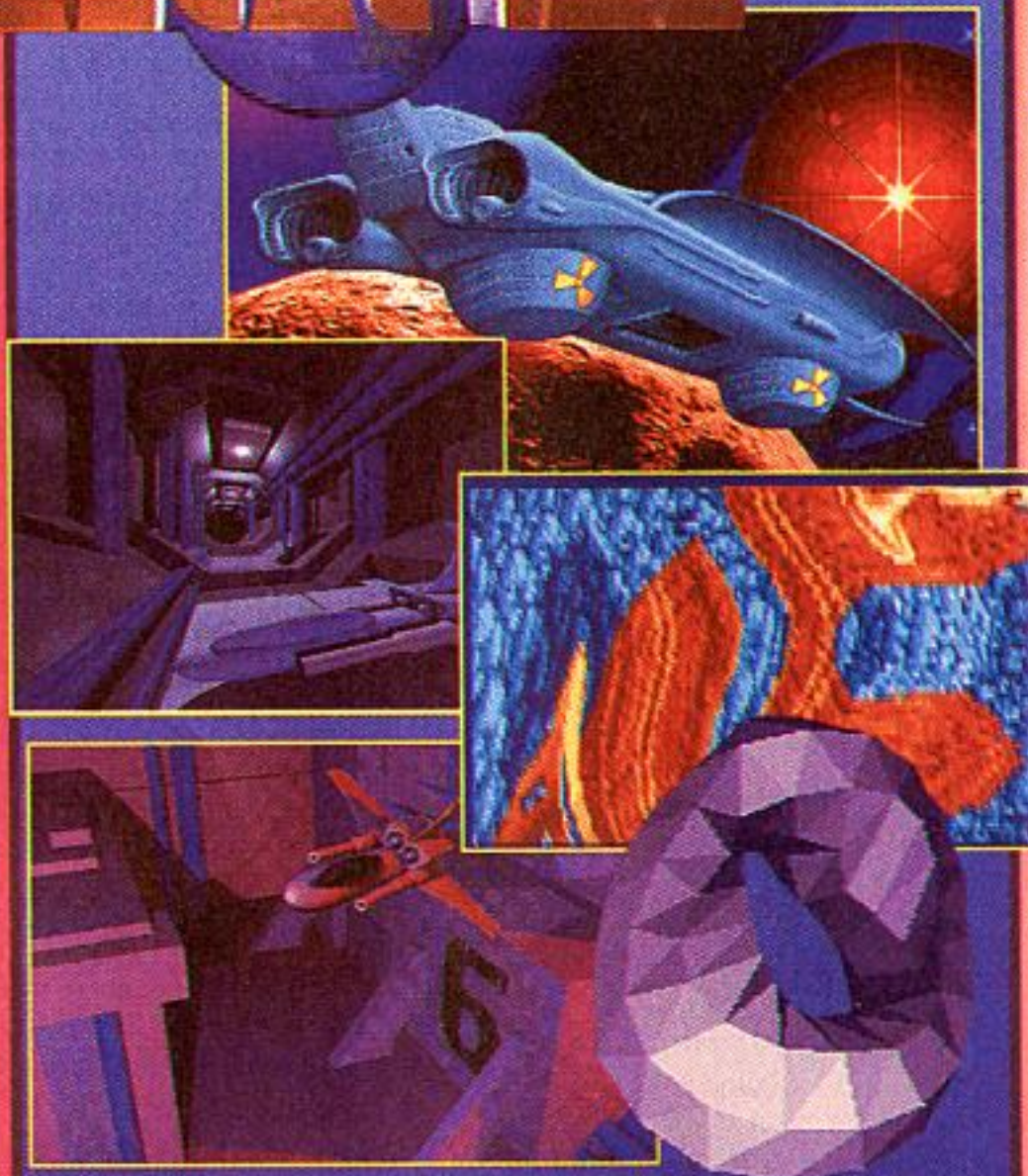
Direktversand und Beratung:
07141/29 09 48
Direktversand:
07141/28 00 11

Demo Galerie

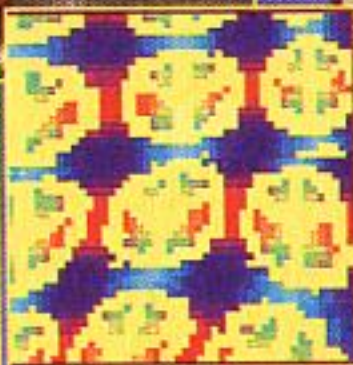
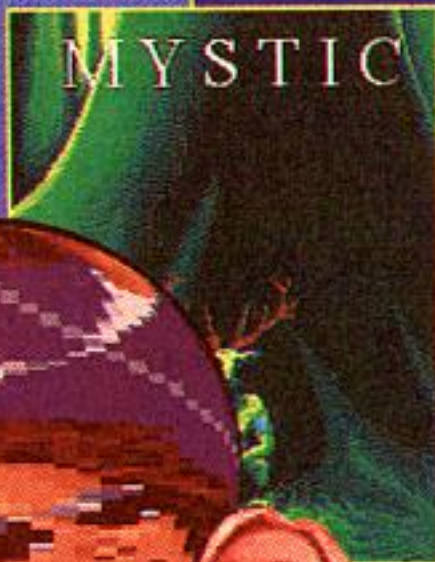
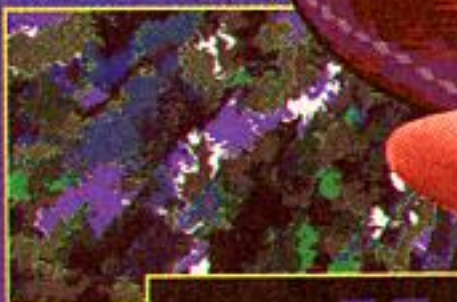
Was ist Euch nun wichtiger: das erste Frühlingslüftchen im Park oder frühlingsfrische Demos im Amiga? Ihr braucht nicht zu antworten, wir können's uns denken – hier kommen die digitalen Top-Shows des Monats!

BOOO II

Die Demologen von Melon haben in ihrer berühmten „Distillery" wieder mal einen starken (aber leider kurzen) Trank gebraut, der von einem frechen Knirps mit Mütze serviert wird. Anschließend erteilt eine Digi-Stimme Rauchverbot, ein vergeistigter Guru schwebt durchs Bild, und das anscheinend besoffene Gruppenlogo torkelt über den Screen. Jetzt quirlen diverse Violettschattierungen durch ein kleines Fenster, und der Gruppenname zoomt im Takt zur chaotischen Musik vor und zurück; schon leitet ein Kumpel des Frechdachses vom Anfang zur ebenso feinen wie finalen Märchengrafik mit Zwergen über. Tja, und das war's auch wieder – dabei hätte man gerade so richtig Appetit bekommen!

ILYAD

Alcatraz bricht erneut alle Rekorde, zumindest was Speicherbedarf und Diskettenanzahl anbelangt: Ohne einen 1200er mit zumindest 3 MB Fast-RAM läuft hier gar nichts, dafür sind die vier Scheiben aber auf Festplatte installierbar. Und selbst wenn sie den Betrachter mit erklecklichen Ladezeiten quälen, so macht sich die Geduld doch bezahlt. Denn das Demo weiß gleich von Anfang an zu beeindrucken – etwa wenn sich zum Start eine große Dotkugel in ein plauderndes Gesicht verwandelt. Nachdem sich diese Morph-Fratze mit hämischem Gelächter verabschiedet hat, geht's unter dramatischer Musikbegleitung auf eine Reise ins All. Dabei wird ein interessanter Planet gescannt, was hektischen Alarm auslöst und einen Flieger starten läßt. Zwischendurch schwirren der Gruppenname sowie der Demotitel ins Bild, und nach ein paar Membernamen sehen wir noch ein Fliegerprofil. Es folgt eine rasante Tunnelfahrt, an deren Ende eine Bitmap-Erdkugel wartet, die sich in einer Art Slideshow unter anderem mit einem Dot-Schiff, einem wabernden Wurmring, einem Thorus und einem zarten Fraktal-Farn abwechselt. Dann wird nochmals an den Gruppennamen erinnert, ehe ein Raumer und der abschließende Vektor-Jet (über den der Endscroller wandert) den Zuschauer aus der Demolandschaft befördern. Ja, neben „Odyssey" von anno 92 ist dies eines der beeindruckendsten Werke der Gefangenen von Alcatraz!

STRIP-TEASE

Frischfröhliche Dinos eröffnen das coole Dentro der Union Crew, welches bei der Intel-Outside-Party in Warschau erstmals gezeigt wurde. Unterlegt von super abgestimmter Musikbegleitung, stellen sich die Macher des kleinen Kunstwerks zunächst mit einem wirbelnden, witzigen Strichmännchen vor und präsentieren anschließend den Demotitel in echt schickem Outfit. Knallbunte Flächen in einem Fenster zeigen später auch kleine Peace-Symbole, ehe sich von links und rechts ein Dotgitter und der Gruppenname ins Bild schieben. Dann spielt ein quetschfreudiger Würfel hinter den Credits verrückt, nur um von einem heranzoomenden Muster verdrängt zu werden, das seinerseits nach ein paar Drehungen wieder aus dem Sichtfeld wirbelt. Der folgende Endscroller vor farbenfrohem Hintergrund enthält unzählige Messages, Greetings, Infos zu den Crewmembers und schließlich die Kontaktadressen in Polen.

VITAL

Tatsächlich fehlt es diesem Werk nicht an Vitalität, was schon an der lässigen Eröffnung (ein Baum lehnt am Gruppennamen) zu erkennen ist. Jetzt wird der Demotitel riesig herangezoomt und nach vorne aus dem Bild befördert, ein biegsames Objekt aus Dotlinien marschiert einmal gemütlich durchs Bild, und eine coole Lady mit Sonnenbrille erscheint – nachdem sie als Textur auf eine Kugel verfrachtet wurde, gerät die Gute allerdings ganz schön ins Rotieren. Es folgt ein Kaleidoskop aus kreiselnden Dotspielereien neben dem im Miniformat eingeblendeten Gruppenlogo, bis ein Rechteck tollpatschig ins Bild stolpert. Daraufhin springen dem Betrachter zwei sich blitzartig abwechselnde Grafiken von Fabelwesen ins Auge, und das wortwörtlich. Unter hektisch werdenden Klängen verschafft sich sodann ein Musterdurcheinander Raum, räumt diesen aber bald für eine Igelkugel. Ist auch sie verschwunden, darf man auf einer bunten Fläche Karussellfahren und anschließend eine nackte Schönheit bewundern. Das Ende der Fahnenstange markiert schließlich der Endscroller vor einer flott bewegten Hintergrundtapete mit dem Gruppenlogo als Muster.

GEKAUFT!

Wer eines der heute vorgestellten Superdemos käuflich erwerben will, der braucht nicht viel Geld – aber unsere unbezahlbare Infobox mit den technischen Eigenheiten und Bezugsquellen der Progis. Alsdann: lesen, bestellen, laden und Spaß haben! (ms)

Titel	lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
BOOO II	allen Amigas mit 1 MB RAM	1,70 DM + Porto 1 Disk	AMtech-Computerversand Frank Heine Theodor-Heuss-Str. 21, 38444 Wolfsburg Tel: 05361/ 74 650
ILYAD	A1200 + A4000 mit mindestens 3 MB RAM	3,40 DM + frank.Rückumschlag + 4 Leerdisks 4 Disks	Malik Aziz Meischenfeld 102 52076 Aachen
STRIP-TEASE	allen Amigas mit 1 MB RAM	2,50 DM + Porto 1 Disk	Mallander Computer Software, Börendorfstr.24 46395 Bocholt, Tel.02 871/ 18 51 15
VITAL	nur auf A1200 + A4000	2,– DM + Porto 1 Disk	Nordlicht-AMIGA-PD-Service Alter Fischerspfad 10, 26506 Norden Tel:+ Fax: 04931/ 16 72 22

Die löwenstarke Disney-Competition

Hier ist der Leu los!

Sprungstarke Cineasten dürfen sich freuen, denn derzeit hüpft ja ein Disney-Held nach dem anderen von der Leinwand auf die Amiga-Plattformen – erst „Aladdin" und jetzt der „König der Löwen". Hier kommen über 20 weitere gute Gründe für Freudensprünge!

Welche Mühe man sich bei Virgin jeweils mit der Versoftung gegeben hat, beweisen einerseits der Hit für „Aladdin" und andererseits der aktuelle Test zum „König der Löwen". Aber vielleicht traut Ihr ja nur Euren eigenen Augen? Im Normalfall kostet mangelndes Vertrauen natürlich Euer Geld, aber Virgin nimmt die Beweisführung diesmal auf die eigene Kappe – und spendiert besagte Spiele zur Verlosung. Und weil die Finger gerade in der Spendierhose waren, kamen darüber hinaus noch tolle Soundtrack-CDs mit der preisgekrönten Filmmusik und schicke T-Shirts mit Motiven zum Löwenkönig zum Vorschein!
So weit, so wunderbar, doch wollen wir uns nicht ganz ohne Gegenleistung von dem guten Stoff trennen. Nö, erst mal beantwortet Ihr uns bitte folgende

PREISFRAGE:
WER SINGT DEN TITELSONG VON „KÖNIG DER LÖWEN"?

Tja, wenn Ihr schon eine der heißen Sound-Scheiben gewonnen hättet, dann wüßtet Ihr natürlich bereits den Namen des weltberühmten Brillenträgers. Aber vielleicht findet Ihr es ja auch so heraus? Denn nur dann könnt Ihr das richtige Lösungswort auf eine Postkarte schreiben und diese bis spätestens zum 10. Februar 1995 (Einsendeschluß) an uns schicken, um bei der Verlosung dabeizusein. Ein lesbarer Absender wäre gut, der Rechtsweg hingegen schlecht, weil ausgeschlossen – genau wie die Mitarbeiter von Virgin, Disney und dem Joker Verlag. Wer jetzt noch übrig ist, dem drücken wir sämtliche Löwenkrallen!

1. PREIS:
JE EIN EXEMPLAR VON „KÖNIG DER LÖWEN" UND „ALADDIN" (AGA), EIN T-SHIRT UND EINE SOUNDTRACK-CD

2. – 4. PREIS:
JEWEILS JE EIN EXEMPLAR VON „KÖNIG DER LÖWEN" UND „ALADDIN" (AGA)

5. – 10. PREIS:
JE EIN EXEMPLAR VON „KÖNIG DER LÖWEN" (AGA) UND JE EINE SOUNDTRACK-CD

11. – 20. PREIS:
JE EIN T-SHIRT MIT MOTIV „KÖNIG DER LÖWEN"

Virgin Interactive Entertainment

Joker Verlag
„Disney-Competition"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

DAS AMIGA-SPIEL DES JAHRES 1994

Knapp 10.000 Leser können nicht irren: Bühne frei für den König der Amiga-Spiele 1994 und seine Genre-Statthalter, Spot auf die Medaillen…

DAS SPIEL DES JAHRES

1. DIE SIEDLER

2. BUNDESL. MAN. HATTR.

3. SIMON THE SORCERER

DAS ADVENTURE DES JAHRES

1. SIMON THE SORCERER
2. BENEATH A STEEL SKY
3. UNIVERSE

DAS ACTIONGAME DES JAHRES

1. RUFF'N'TUMBLE
2. BANSHEE
3. APOKALYPSE

DAS SPORTSPIEL DES JAHRES

1. BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK
2. SKIDMARKS
3. SENSIBLE WORLD OF SOCCER

DAS GESCHICKLICHKEITS-SPIEL DES JAHRES

1. MR. NUTZ
2. ZOOL 2
3. COOL SPOT

DAS ROLLENSPIEL DES JAHRES

1. HEIMDALL 2
2. ISHAR 3
3. DARKMERE

DIE SIMULATION DES JAHRES

1. PIZZA CONNECTION
2. THEME PARK
3. RÜSSELSHEIM

DAS STRATEGICAL DES JAHRES

1. DIE SIEDLER
2. UFO
3. CRISTOPH KOLUMBUS

DER GENREMIX DES JAHRES

1. DER CLOU!
2. FRONTIER – ELITE 2
3. GOBLINS 3

DER LESER-SONDERPREIS DES JAHRES

1. KANONENFUTTER (hier ein Foto der nicht indizierten CD-Version)
2. MICROCOSM
3. BRIAN THE LION

Ruhmeshalle

Up & Down

Mit neuem Brennstoff habt Ihr uns ja wieder ordentlich versorgt und uns so vor dem sicheren Kältetod verschont – heißen Dank! Als Gegenleistung versorgen wir drei von Euch mit je einem brandheißen Game: Mit Bundesliga Manager Hattrick lenkt die Geschicke seines Vereins
Sascha Burghold, Hamburg
Mit Pizza Connection baut sich sein Fladen-Imperium auf
Helian Hallensleben, Braunschweig
Und mit Der Trainer bringt seine Mannschaft auf Erfolgskurs
Thomas Eckrodt, Steinfurt

Stromausfall

Angetreten zur Ausgabe der Trading Cards! Die stolzen Gewinner je einer Master- und dreier Power-Packs von Dark Force sind
Christian Dasbach, Gelsenkirchen
Marc Friese, Soltau
Reinhard Frank, Bergkamen
Christian Stelzner, Leipzig
Wilfried Menze, Springe

Kicker Cup

Die Ergebnisse des letzten Spieltags seien hier verschwiegen, dafür plaudern wir ganz ungeniert die Gewinner aus: Mit Bundesliga Manager Hattrick managt seinen Verein
Martin Rennemeier, Haltern
Ein überaus sportliches Outfit durch den Joker-Jogger verpassen wir
Rafael Lech, Dortmund
Dirk Messerer, Hannover
Ursel Braun, Nordholz
Je eine Joker-Watch bekommen spendiert
Benjamin Kozlowski, Salzgitter
Marko Ortlauf, Frankfurt
Matthias Kretzler, Schenefeld
Vom Joker-Shört sind schwer betört
Ralf Zimmermann, Gottmadingen
Alexander Straub, Annweiler
Siegried Weny, Köln

Spiel des Jahres

Die Wahl ist gelaufen, das Spiel des Jahres wäre gekürt – ist also nur noch zu klären, wer von Euch eines der 50 versprochenen Top-Games abgreifen kann. Also aufgepaßt:
Marcus Menzel, Hochdorf
Hauke Sornsen, Keitum/Sylt
Thomas Ron, CH-Locarno
Elmar Sander, Bergisch Gladbach
Sven Oswald, Dresden
Andreas Henning, Bochum
Thijs Hegemann, NL-Grubbenvorst
Stephan Wondruschka, Hamburg
Manuela Klitzing, Rudolstadt
Marko Schoske, Lauba
Karlheinz Scherer, Rüsselsheim
Igor Vucinic, Rinteln
Christhart Kratzenstein, Leutkirch
Matthias Barhainski, Prien
Christophe Veron, Kaiserslautern
Ingo Plöger, Rhauderfehn
Christian Pönsch, Berlin
Beat Bommeli, CH-Wetzikon
Marcel Titz, Leverkusen
Wolfgang Mötz, Ollersdorf
Tobias Merzenich, Köln
Denis Holz, Schwerin
Helmut Strübel, A-Lienz
J. Matthias Meier, Stuttgart
Michael Choritz, Wolfsburg
Heiko Vogel, Bad Berneck
Manuela Härich, Hamburg
Gerd Frey, Fulda
Samuel Bachmann, CH-Zürich
Nico Rohrschneider, Brandenburg
Jörg Decker, Berlin
Wolfgang Kublar, A-Wien
Marc Dikan, Freiburg
Danny Böhm, Erfurt
Andreas Gsodam, Lüdenscheid
Andree Reichow, Rostock
Karin Ledermann, Kevelaer
Jürgen Schwärzel, Wiesbaden
Thomas Finck, Lingen
Axel Rehm, Cuxhaven
Christian Konsetzky, Nordhorn
Ursula Wettengel, Heimsheim
Michael Hendriks, NL-Kerkrade
Alfred Vit, A-Wien
Dieter Toepke, Lübeck
Thomas Fischer, Wolfenbüttel
Andreas Weiß, I-Eppan
Roger Stamm, CH-Niederbipp
Gunther Reichel, Hof
H. Lohrenscheidt, Lingen

Die Wurst hat zwei Enden, die Ruhmeshalle dagegen nur eins, und bei diesem wären wir jetzt auch angelangt. Also dann viel Spaß mit den Preisen – bis nächstes Mal!

OH NOO!!!

Die Brork MASKE

Maske ausschneiden, weisse Löcher ausschneiden – und Pupillen auch!

RECHTZEITIG ZUM KARNEVAL

Wollt Ihr wissen, warum grüne Ameisen zum Frühstück keinen Früchtequark essen? So ein Pech, dann habt Ihr das falsche Magazin gekauft! Gilt Euer Interesse jedoch eher den neuesten Tips, Tricks, Cheats und Lösungen, dann seid Ihr hier wie immer an der richtigen Adresse!

HILFE!! FRAGEN?!

Marcus Jungmann alias Matt Stuvysunt vergriff sich in **Der Clou!** mit seinen kleinen gierigen Gichtgrabschern dummerweise an einem Drogenkoffer der Mafia. Die „Familie", über das Verschwinden ihres Eigentums freilich wenig erbaut, schnappte sich daraufhin postwendend den kleinen Drogendieb und zwang ihn, an einem Einbruch teilzunehmen. Matt war natürlich sofort klar, daß es für ihn nur einen einzigen Weg geben würde, jemals wieder aus den Fängen der Camorra zu entkommen: Er mußte diesen Einbruch so drehen, daß nur die Mafiosi erwischt und eingebunkert würden! Doch leichter gedacht als getan, denn bislang endete jeder seiner Versuche mit den Worten „...und so landeten wir alle vier für Jahre hinter Gittern...". Welcher Mafia-erfahrene Langfinger kann Matt nun also zeigen, wie die liebe „Familie" abzuschütteln ist?

Da es in **Das Erbe 2** Infos anscheinend nur für Familienangehörige gibt und Torsten Ewalds mißtrauisches Tantchen mitnichten davon überzeugt ist, daß sie es hier mit ihrem herzallerliebsten Neffen zu tun hat, sieht sich Torsten nun gezwungen, seine Blutsverwandtschaft zu beweisen. Nur wie!? Mit der Beseitigung der Probleme im Badezimmer sowie der umweltgerechten Entsorgung des Hausmülls hat er es bis dato noch nicht geschafft, sich die Gunst der alten Dame zu erschleichen. Was fehlt noch? Wie kann er den endgültigen Beweis erbringen?

Den Raum mit den Runenfeldern hinter sich lassend, steht Christoph jetzt in **Heimdall 2** vor den Steinköpfen. Laut unserer Komplettlösung ist es dort, um den dritten Teil des Talismans zu erhalten, nötig, jedem Betonschädel einen Pfeil in den Rachen zu schießen. Prinzipiell nichts dagegen einzuwenden, nur ist es anscheinend Christoph nicht möglich, dem felsigen Kopferl neben der rechten Treppe das ihm gebührende Projektil zukommen zu lassen. Tja, und ohne Volltreffer gibt's eben auch keine Belohnung...

Sollte sich unter den Rolli-Opis und -Omis noch jemand befinden, dessen verkalkte graue Zellen sich düster an die guten alten **Legends of Fairghail** zu erinnern vermögen, so heißt's für ihn jetzt aufgepaßt: Christian Kaerger entdeckte nämlich nach langem Suchen in der Zwergenmine einen Ausgang, der zum einen zur bereits über einen anderen Weg erreichbaren „tödlichen Halle" und zum anderen ins Freie führt. Dort an der frischen Luft sieht sich Christians Truppe einem versteinerten Schwert sowie einer verschlossenen Tür, die zwar den sogenannten Stab akzeptiert, jedoch trotzdem verriegelt bleibt, gegenüber. Da das sonst so „aufschlußreiche" Amulett nach Öffnung einer Tür in der Zwergenmine aus dem Inventar verschwand, sieht Christian keine Möglichkeit mehr, die verflixte Tür zu entriegeln! Wer weiß, wie's geht?

So sicher wie das Amiga vor dem Joker...

...ist nur eines: Wir werden nicht länger ruhen, bis daß auch der letzte von quälenden Fragen umnebelte Zocker durch eine Eurer weisen Antworten wieder den rechten Durchblick erlangt hat! Also denkt gar nicht erst daran, die Aussage zu verweigern, denn irgendwann kriegen wir Euch ja doch – oder zumindest Eure Antwort auf obige Fragen, fein säuberlich in Wort und Bild gefaßt, eingewickelt in einen Umschlag und mit unserer Adresse sowie dem **Kennwort: Fragen** versehen. Wenn nicht, dann gnade Euch Commodore...
Unser Versprechen gilt selbstverfreilich auch denjenigen unter Euch, die immer noch völlig vernebelt durch die Lande der Bits und Bytes ziehen müssen: Ein Brief von Euch genügt, und wir werden Eure spieletechnischen Probleme auf dieser Seite breittreten! Ein Anruf von Euch genügt, und wir werden Euch den Blick persönlich schärfen, denn schließlich haben wir ja auch noch unsere

HOTLINE

VON 16.00 BIS 19.00 UHR UNTER FOLGENDEN RUFNUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22

INHALT

Gelöst:

Karten zu:

Tips und Cheats zu:

Freezer-Adressen zu:

Was lacostet die Welt? Geld spielt keine Rollex! Denn wer jetzt schnell all sein Wissen zum Thema Tips, Tricks, Cheats, Lösungen, Karten usw. zusammenrafft, den gesamten Kram in Wort und Bild faßt und ihn an untenstehende Adresse schickt, dem schenken wir **bis zu 300 muntere Deutschmark!** Voraussetzung ist natürlich, daß wir Eure Zeilen nach eingehender Prüfung auf Aktualität, Funktionstüchtigkeit und Originalität (es soll sie ja immer noch geben, die ewigen Abschreiber...) für würdig befunden haben, auf diesen kostbaren Seiten veröffentlicht zu werden...
Ach ja, und zeigt doch bitte ein wenig Mitleid mit den armen wundgetippten Fingerchen völlig überarbeiteter Jokerredakteure, indem Ihr längere Texte als ASCII-Files sowie am Computer gezeichnete Karten als IFF-Files auf einer Diskette beilegt – Euer Schaden soll's nicht sein!

JOKER VERLAG
„Know How"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Fax: 089/460 49 77

LÖSUNG

LITIL DIVIL

Die wohl größte lukullische Leckerei unserer Tage, „die Mystische Pizza der Fülle" ist endlich gefunden! Nach unzähligen entbehrungsreichen Tagen, Tausenden teuflischen Fallen und Unmengen schier unlösbarer Rätsel ist es Norbert Kaiser und Sonja Hillenbrand mit ihrer Kreuzung aus dänischer Dogge und spatzenhirnigem Satan schließlich gelungen, den Gipfel der modernen Gourmetküche vor dem Vergammeln zu erretten:

Vorabinfo: Aus Gründen der Übersicht haben wir auf den Karten die kleinen, jedoch oftmals recht gemeinen in den Gängen installierten Fallen nicht eingezeichnet. Wir empfehlen Euch daher, beim Durchqueren der Levels den Blick auf den Boden und die Wände rechts und links zu richten. Am Anfang jeder Levelbeschreibung gehen wir auf die Fallen und deren Umgehungsmöglichkeiten gesondert ein. Bleibt noch zu erwähnen, daß es sehr wichtig ist, alles Geld einzusammeln und sämtliche Schlüssel mitzunehmen. Die Aufgaben sind alphabetisch geordnet und sollten der Reihe nach gelöst werden. Noch ein kleiner Tip: Falls Mutt unterwegs mal die Puste ausgeht, genügt ein kurzer Besuch im Abspeicherraum, denn nach Verlassen des nützlichen Zimmerchens verfügt der mutige Dungeongänger wieder über volle Energie!

LEVEL I

Fallen: Wenn Ihr nicht allzu schnell durch die Gänge saust, sind alle Fallen rechtzeitig zu erkennen: eine Lochreihe im Boden, aus der bei Betreten Spitzen schießen. Diese kann man überspringen oder umgehen. Wasser- und Feuerspeier werden nicht ausgelöst, wenn man dicht an ihnen vorbeigeht. Löcher werden elegant übersprungen. Wichtig: In diesem Level haben wir eine Tür rot gekennzeichnet, weil diese unbedingt mit dem ersten gefundenen Schlüssel geöffnet werden muß – sonst gibt's kein Weiterkommen. In allen anderen Levels spielt die Reihenfolge keine Rolle.

Als erstes gilt es nun, den rüden Burschen von der Brücke zu prügeln – was allerdings, da Ihr noch unverwundbar seid, keine Probleme bereiten sollte. Durch das Tor geht's dann in den ersten Level. Hier sammelt Ihr alles in den Gängen herumliegende Geld ein, trabt in den Shop und kauft den Eimer sowie das Insektenspray. Danach wird's Zeit, die erste Aufgabe in Angriff zu nehmen:

Aufgabe A – Die Spinne: Geht direkt auf den Spinnenkopf zu und sprüht ihn 16mal mit Insektenspray ein. Ihr solltet Euch nicht zu oft von den Juniorspinnen beißen lassen – wenn nötig, zertretet sie. Ist die Mutterspinne erst mal erledigt, steckt Ihr die Taschenlampe ein und verlaßt den Raum wieder. Auf geht's zu…

Aufgabe B – Säuresee: Mit etwas Timing hüpft Ihr von Stein zu Stein bis zum Feuerspeier. Sobald Ihr unbeschadet vor ihm steht, erledigt Mutt den Rest von selbst.

Aufgabe C – Teleporter und Skelette: Nehmt die Karte zu Hilfe, und laßt Euch bloß nicht von den umherfliegenden Knochen erwischen. Die Karte zeigt Euch zwar den direkten Weg, jedoch nicht die komplette Ebene! Teleporter 6 wird nach dem Einsammeln des Edelsteins zum Ausgang.

Bevor Ihr nun die nächste Aufgabe löst, solltet Ihr mit dem hoffentlich eingesammelten Geld nochmals den Shop besuchen und alles mitnehmen, was es dort noch zu kaufen gibt.

Aufgabe D – Die Arena: Ihr müßt Euren Gegner mit höchst akrobatischen Kung-Fu-Aktionen fünfmal treffen, erst dann gibt ihm Mutt ohne Euer Zutun den Rest.

Aufgabe E - Knochenkarate: Nachdem Ihr dem schwarzen Kuttenträger eins übergebraten habt, schickt er Euch nacheinander seine drei Helfer auf den Hals. Diese müssen nun mittels Karatekicks besiegt und die Knochenhäufchen sofort zertrampeln werden – sonst erstehen die schaurigen Gestalten wieder auf. Sind alle Widersacher erledigt, gebt Ihr dem Torwächter noch eins auf die Mütze – dieser löst sich dann auch prompt in Luft auf.

Aufgabe F – Meerjungfrau: Vor Euch seht Ihr drei Fische. Wenn Ihr auf sie springt, rülpsen sie ein Zeichen. Die Meerjungfrau gibt Euch nun die „nachzurülpsenden" Zeichen vor. Ihr müßt also nur noch in der richtigen Reihenfolge auf die richtigen Fische springen. Nach fünf Rülpsreihen ist schließlich auch diese Aufgabe gelöst.

Aufgabe G – Die Schmiede: Hier müßt Ihr so lange an den Schaltern mit den Pfeilen drehen, bis die Flamme ungehindert das Seil durchbrennen kann. Der kleine grüne Molch kann dabei ganz hilfreich sein – sollte er jedoch stören, kickt ihn einfach runter. Ist dies erledigt, begebt Ihr Euch zum gekennzeichneten Ausgang. Dort erwartet Euch der Schlüsselwächter. Gegen Herausgabe Eurer gesamten Barschaft sollte er Euch den blauen Schlüssel aushändigen. Tut er's nicht, habt Ihr sicher nicht alles Gold dieses Levels gefunden – also noch mal alles absuchen! Seid Ihr erst mal durch die Tür, muß nur noch der Seelenwächter aus dem Weg geräumt werden. Danach befreit Mutt die Seelen seiner verstorbenen Vorgänger durch das Einsetzen von drei eingesammelten Gegenständen. Schlüssel- und Seelenwächter sowie die Befreiungsaktion kommen übrigens am Ende jedes Levels.

LEVEL II

Fallen: Zu den Fallen aus Level I kommen nun noch die Bogenschützen links und rechts. Durch ihre goldene Farbe sind sie auch bei schnellerer Gangart gut auszumachen. Bei ihnen gilt das gleiche Prinzip wie bei Wasser- bzw. Feuerspeiern: Möglichst dicht daran vorbeischleichen! Wie schon im vorhergehenden Level trefft Ihr zunächst auf den Anfangsfuzzy, der zwar inzwischen ein wenig trainiert hat, den Ihr jedoch trotzdem schnell (ohne Energieverlust) beseitigt habt. Los geht's mit

Aufgabe A – Seilziehen: Falls Ihr beim Durchstreifen der Gänge die Hinweistafel übersehen haben solltet, hier noch mal die Reihenfolge, in der die Stricke zu ziehen sind: 3 4 2 1.

Aufgabe B – Die drei Brücken: Den besten Weg haben wir auf der Karte eingezeichnet. Haltet Euch auf der Brücke rechts, andernfalls erwischen Euch die Feuerbälle! Außerdem hüpft hier ab und zu ein Frosch vorbei, der anscheinend noch nichts zum Frühstück hatte – kommt ihm nicht zu nahe, sonst endet Ihr im Froschmagen.

Aufgabe C – Der Drachenhort: Hier gilt es nun, mit Hilfe der in der linken Ecke herumliegenden Edelsteine dem Drachen die Nase zu stopfen. Nach ein paar Würfen sollte das geschehen sein. Danach lenkt Ihr Mutt zum prall gefüllten Goldsack, in dem sich eine Drachenfigur verbirgt. Habt Ihr das Teil, geht's zur nächsten Aufgabe.

Aufgabe D – Porto Salvador: Zockt im coolen Horrorlook nach altbewährtem Spielprinzip mit einem Teufel. Sobald Ihr dreimal das Auge gefunden habt, könnt Ihr den Raum rechts verlassen (freilich erst, nachdem Mutt den erspielten Würfel

eingesackt hat). Bevor es zu weiteren Heldentaten geht, flitzt Ihr erst mal zum Shop und bereitet Euch mittels Hellebarde auf die nächste Aufgabe vor.

Aufgabe E – Arena: Unterschätzt Euren Gegner nicht – er hat ein paar miese Tricks auf Lager. Aber jetzt nicht gleich panisch werden, mit der Hellebarde zieht ihr diesem „Widder" nach fünf Treffern buchstäblich das Fell über die Ohren.

Aufgabe F – Die Giftküche: Zwar könnt Ihr erst mal dem Skatclub bei Spaß und Spiel zusehen, doch werdet Ihr so nie zum Ende kommen! Widmet Eure Aufmerksamkeit lieber den sechs Flaschen, genauer gesagt dem roten, grünen und blauen Trank. So Ihr diese nämlich in eben dieser Reihenfolge in den Kessel schüttet und das Gebräu schließlich trinkt, verwandelt Ihr Euch in eine Maus. Rennt nun im Zickzack an den Hexen vorbei direkt zum kleinen Tor. Sollte Euch unterwegs die Katze erwischen, müßt Ihr wieder von vorne beginnen.

Aufgabe G – Seifenblasenhüpfen: Hierzu ist anzumerken, daß sich die Haltbarkeit der Seifenblasen nach der Größe richtet! Zunächst einmal müßt Ihr Euch einen Hebel besorgen, der von Zeit zu Zeit in einer der Seifenblasen auftaucht. Am besten stellt Ihr Euch auf diese Blase und wartet, bis sie zerplatzt. Hüpft danach zur Ausgangsposition zurück, setzt den Hebel ein und legt ihn um. Nun heißt es nur noch auf die andere Seite gelangen, und schon geht's weiter. Bei Punkt H findet Ihr den obligatorischen Schlüsselwächter, der Euch nach Ablieferung der eingesammelten Kohle den blauen Türöffner aushändigt. Danach noch schnell den Seelenwächter umgehauen, die armen Seelen befreit und ab in…

LEVEL III

Fallen: Zu den bereits genannten Fallen gesellt sich eine weitere kleine Gemeinheit: Das Überspringen der Löcher ist nun nicht mehr ganz so einfach, da diese mittlerweile bewohnt sind. Von wem, läßt sich nicht genau feststellen, da man nur den Arm zu Gesicht bekommt.

In diesem Labyrinth werdet Ihr nur eine einzige Aufgabe knacken müssen:

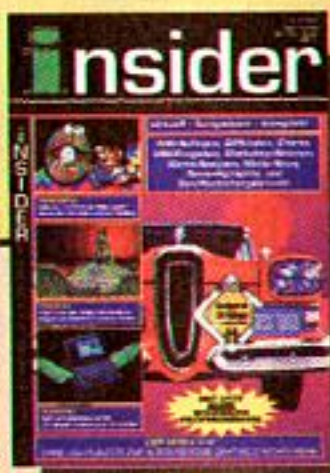
Aufgabe A – Ganz wie Rambo: Ziel ist es, drei Ebenen von feuerballspuckenden Monstern zu befreien und alle Gegenstände einzusammeln. Greift Euch zuerst einmal „die kleine Flag", denn ohne diese werdet Ihr hier überhaupt nichts zerreißen können. Die Farbfallen lassen sich im übrigen nur überqueren, wenn sie die entsprechende Farbe des Stockwerks aufweisen. Mit dem Aufzug gelangt Ihr in die nächste Ebene. Alles weitere ist unserer Karte zu entnehmen. Die Farbe der Karten entspricht der Farbe der jeweiligen Ebene. Kleiner Tip: Studiert die Karte genau, um überflüssige Wege zu vermeiden – sonst wird Euch schnell die Zeit etwas knapp! Nachdem Ihr anschließend noch die gewohnte Levelabschlußzeremonie hinter Euch gebracht habt, geht's weiter in…

LEVEL IV

Fallen: Mutt wird nun beim Überspringen der Löcher nicht mehr an den Beinen gezogen, sondern „angefeuert". Ansonsten bleibt's beim alten.

Aufgabe A – Der Tennisschläger: Ihr müßt es bis auf die Plattform am anderen Ende des Screens schaffen. Der optimale Weg läßt sich unserer Karte entnehmen. Wartet jedoch die eingezeichnete Anfangsstellung der ersten erscheinenden Plattform ab und marschiert erst danach los! Die Felder wechseln immer erst, sobald Mutt den ersten Schritt ins scheinbar Leere wagt.

Aufgabe B – Der Lavastrom: Jetzt ist Timing gefragt. Die schnell schwimmenden Steine solltet Ihr

Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat !

Gegen Gewerbenachweis gratis!

NUR KURZE ZEIT!
Schnupper-Abo:
5 Ausgaben für 15,– DM

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insidern für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS-,USK- und IVW-Listen, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch.

Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Interna zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen.

Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/120004, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

insider ABO-COUPON

Das Schnupper-Abo gilt für 5 Ausgaben und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Der Preis beträgt 15,– DM zuzüglich 1,– DM Portopauschale pro Ausgabe (Ausland: 3,– DM)

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und bezahle durch Bankabbuchung: ○

Kontoinhaber: ______
Konto-Nr.: ______
Geldinstitut: ______
Bankleitzahl: ______

per Vorauskasse:
Scheck oder Bargeld liegt bei: ○

nach Rechnungserhalt durch: ○
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80

Name / Vorname
Straße / Hausnummer
PLZ / Wohnort
Datum / 1. Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei insider, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

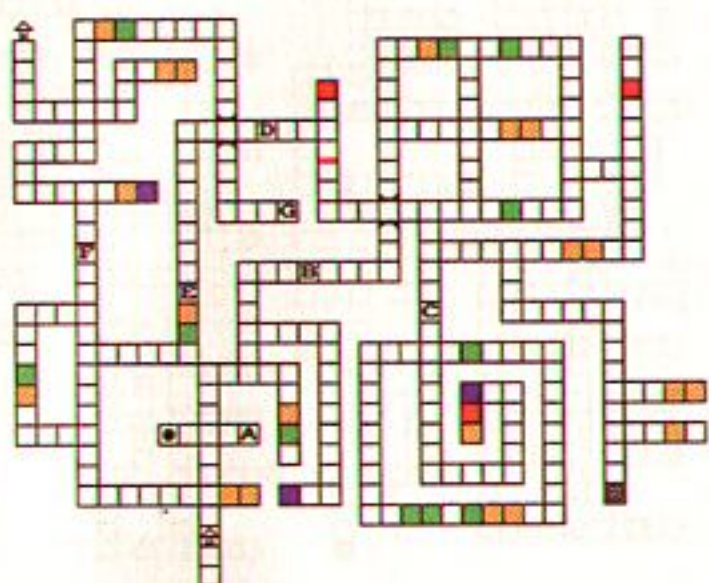
Datum / 2. Unterschrift

meiden. Schnappt Euch den Schlüssel, der auf einem der Steine liegt, und öffnet damit die Ausgangstür.
Aufgabe C – Schalterraum I: Klappert nacheinander die numerierten Schalter ab und legt sie um. Bewegung ist hier das Zauberwort, da Euch sonst ein Aschegespenst einfängt und Euch irgendwo wieder absetzt. Mit unserer Karte liegt jedoch auch diese Aufgabe bald hinter Euch.
Aufgabe D – Tennismatch: Treibt den Tennisprofi zur Weißglut! Dazu müßt Ihr natürlich wissen, was es mit den unterschiedlich farbigen Bällen auf sich hat. Stickbelegung: grüner Ball = oben; weißer Ball = links; violetter Ball = unten; gelber Ball = rechts. Den richtigen Abschlagszeitpunkt habt Ihr spätestens nach dem fünften Ball drauf. Erst wenn der Gegenspieler zum dritten Mal verzweifelt jammert, habt Ihr es geschafft.
Aufgabe E – Schau mir in die Augen: Reaktionsvermögen ist Trumpf! Versucht, die drei sich drehenden Totenköpfe mit Augen zu versehen. Dies gestaltet sich recht schwierig, da Euch die beiden Echsen kräftig unter Beschuß nehmen. Am besten gleich zu Anfang in die Mitte spurten und so lange Augen werfen, bis die Viecher losfegen. Danach immer das Feuer in eine Ecke lenken und wieder zur Mitte zurückeilen. Sind alle sechs Augenhöhlen gefüllt, dürft Ihr nach rechts entschwinden.
Aufgabe F – Brettspiel: Versucht die rechte obere Ecke zu erreichen (da, wo zu Beginn Euer Gegner steht). Ihr dürft immer nur ein Feld weitergehen, danach ist der blaue Teufel am Zug. Die Symbolfelder können Euch, aber auch Eurem Kontrahenten helfen! Auf dem gegnerischen Anfangsfeld angelangt, verwandelt sich der bläuliche Satansbraten in eine Schachfigur, die Ihr unbedingt mitnehmen müßt.
Aufgabe G – Der Spiegelschild: Was ist zu tun? Nun, ganz einfach: Ihr müßt vom unteren Abhang über die vorbeikommenden Felsbrocken auf die beiden Plattformen hüpfen und dort die Druckplatten betätigen. Dann schnell zurück zum Abhang, die letzte der drei Druckplatten runtergedrückt, und der Weg ist frei. Ach so, da wären nur noch die beiden mit Speer und Bogen bewaffneten Sensenmänner zu beachten. Der Speer befördert Euch direkt in die Tiefe, die Pfeile erst nach drei Treffern. Die Druckplatten, die sich auf den vorbeischwebenden Plattformen befinden, solltet Ihr übrigens meiden, da sie das Tor wieder verschließen. Als letztes geht's wieder zu Schlüssel- und Seelenwächter…

LEVEL V:

Ihr könnt hier die Mystische Pizza schon fast riechen, ebenso Mutts angebranntes Hinterteil, wenn er die Löcher überspringt! Nach den verschiedenen Varianten der vorherigen Levels sind in diesem Dungeon nun alle Fallen vertreten. Wie Ihr anhand der Karte feststellen könnt, existieren außerdem viele Teleporter. Sie sind die einzige Möglichkeit, von einer Ebene in die andere zu gelangen. Die Beam-o-maten sind durchnumeriert, die Teilabschnitte farbig und mit Buchstaben versehen. Die nicht mit Nummern versehenen Teleporter sind Blindgänger und führen Euch stets zurück in Abschnitt A zum Teleporter 1. Na, dann kann's ja mal losgehen:
Rote Ebene A, Aufgabe A – Ein bombiges Schachspiel: Erstes Gebot: Immer in Bewegung bleiben! Zweites Gebot: Nie in Richtung des aufgedeckten Auges stehen oder den Gegner selbst berühren. So Ihr dies beachtet, fleißig Bomben legt und den Gegner dreimal vom Brett sprengt, habt Ihr gewonnen.
Aufgabe B – Rodeo: Schwingt Euch zunächst einmal auf die Stier-Attrappe, achtet dann rechts oben auf die Richtungsanzeige. Solange die Hand rot ist, habt Ihr Spielpause. Die Hufeisen werden nacheinander rot zu glühen beginnen. Sobald die richtungsweisende Hand nach links zeigt und grau wird, bewegt Ihr den Stick so lange auf und ab, bis der Stier sich in die Richtung, in die auch die Hand zeigt, bewegt. Ihr werdet feststellen, daß sich die Hufeisen wieder abkühlen. Treibt dieses Spiel so lange, bis alle Hufeisen wieder grau sind. Mutt hüpft dann von selbst vom Leasinggaul und bekommt eine komplette Cowboyausrüstung. Jetzt solltet Ihr in Teleporter 2 hüpfen – Ihr taucht an Teleporter 3, blaue Ebene B, wieder auf. Bewegt Mutt nun erst mal Richtung Shop und kauft alles auf. Marschiert anschließend los zu…
Aufgabe C – Blumenhüpfen: Hier gießt Ihr mit der Gießkanne die kleine Blume, die Euch sodann als Anfangspunkt dient. Danach heißt's wieder mal sich an die Karte halten und dem dort markierten Weg ins Freie folgen. Dabei den hüpfenden Pollen ausweichen und keine längeren Pausen auf den Grasfeldern einlegen – nur auf den blauen Pilzen seid Ihr sicher.
Aufgabe D – Im Saloon: Der ziemlich unfreundliche Barmann teilt heute nicht nur Getränke, sondern auch „blaue Bohnen" aus. Zwischendurch rennt er schon mal an die linke Seite des Tresens und wirft Euch ein „Blblblblbl" zu. Das ist Eure Chance! Wartet dort und krallt Euch den Schankwirt – die Rache folgt umgehend. Ein Geisterschütze erscheint und fordert Euch zum Duell. Nach einem heftigen Schußwechsel bleibt nur noch ein Häufchen Asche übrig (vom Geistermann, versteht sich…). Obenauf ein Schlüssel, mit dem Ihr wieder rauskommt. Kleiner Hinweis: Den Pianomann müßt Ihr nicht erschießen, er gibt aber eine recht interessante Leiche ab! Ihr müßt übrigens immer in Bewegung bleiben, da Euch irgendein Spaßvogel ständig den Boden unter den Füßen wegsägt. Hüpft nach gemeisterter Westerneinlage in Teleporter 4 – Ihr werdet in Teleporter 5, grüne Ebene C, wieder materialisiert.
Grüne Ebene C, Aufgabe E – Medusas Thronsaal: Stellt Euch genau in einer Linie zu Eurer Gegnerin auf und reflektiert ihre Blicke mittels Spiegelschild auf sie selbst. Achtet dabei auch auf die Schlangen, sie können Euch ebenfalls versteinern! Nach zehn Treffern habt Ihr die Tante mit den wallenden Haaren erledigt und krabbelt über sie hinweg nach draußen. Ein paar Schritte weiter findet Ihr Teleporter 6, der Euch zu Teleporter 7, gelbe Ebene D, führt. Diese durchkämmt Ihr und springt anschließend in Teleporter 8, der Euch zu Teleporter 9, Schwarze Ebene E, bringt.
Aufgabe F – Schalterraum II: Mit der Taschenlampe bewaffnet, orientiert Ihr Euch an der Karte und legt die Schalter in der angegebenen Reihenfolge um. Seid Ihr erst mal draußen, bringt Euch Teleporter 10 zu schwarze Ebene F.
Aufgabe G – Skelettalien: Die rot markierten Rippen dienen Euch als Anlaufmarken. Kurz vor dem Trampolin müßt Ihr abspringen, um im Flug mittels Feuerknopf dem Skelett die Zähne auszutreten. Habt Ihr dies dreimal getan, könnt Ihr den Raum durch das zahnlose Maul des Knochenmanns verlassen. Kleiner Tip: Ihr solltet Euch genau auf die dritte rote Rippe stehlen und von dort aus loslaufen. Teleporter 12 beamt Euch schließlich in die letzte, lila Ebene G. Bei Aufgabe H erwartet Euch hier nun der Endgegner, mit dem wir Euch viel Spaß wünschen! Pickt dem fiesen Pizza-Klau 15mal mit der Hellebarde in den Bauch, dann habt Ihr's fast geschafft. Achtung: Der rabiate Riese schießt Feuerstrahlen aus seinen Hörnern auf Euch! Ist auch dieses Hindernis glorreich überstanden, gilt es, noch schnell die letzten drei Seelen zu erlösen, bevor es an die Piiiiizza geht!

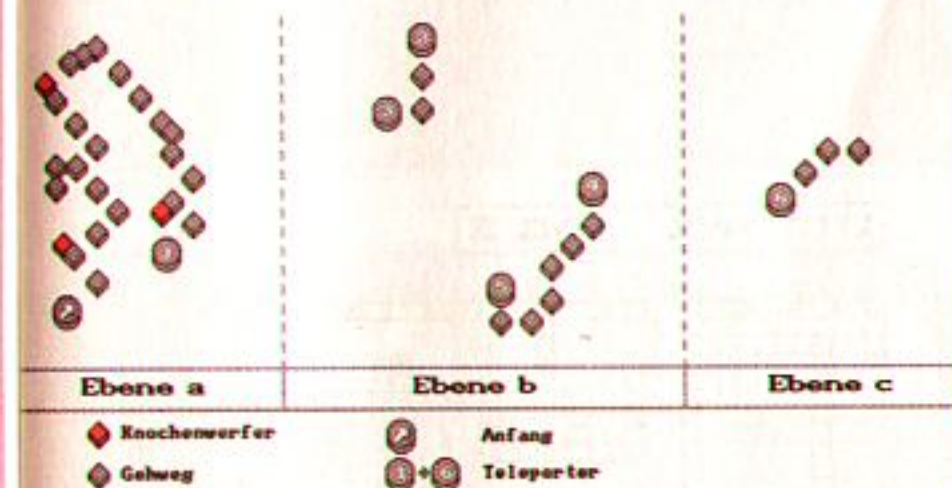
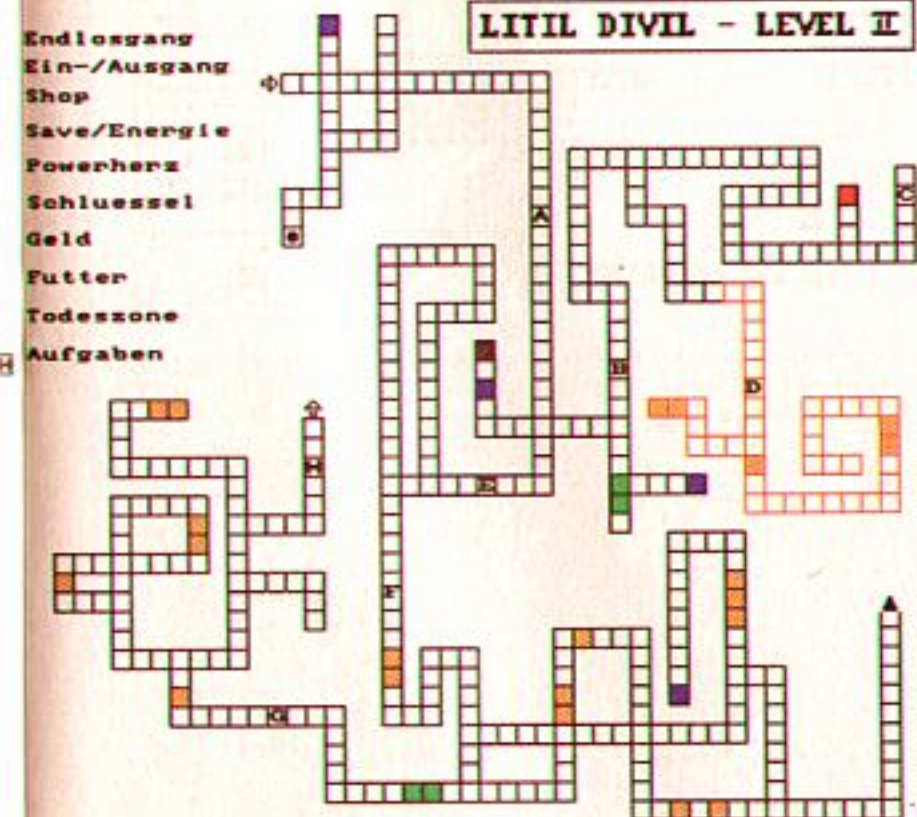
LITIL DIVIL - LEVEL I

verschlossene Tuer
Ein-/Ausgang
Schluessel
Geld
Powerherz
Futter
Save/Energie
Shop
Aufgaben

Litil Divil Level I

Aufgabe C

Ebene a	Ebene b	Ebene c

Knochenwerfer
Gehweg
Anfang
Teleporter

LITIL DIVIL - LEVEL II

Endlosgang
Ein-/Ausgang
Shop
Save/Energie
Powerherz
Schluessel
Geld
Futter
Todeszone
Aufgaben

HOL DIR DEN JOKER INS REGAL

PC JOKER HITS
Die 50 stärksten Games, treffsicher und unterhaltsam getestet
SYBEX

AMIGA JOKER HITS
Die 50 stärksten Games, treffsicher und unterhaltsam getestet
SYBEX

HIT

39,80 DM pro BUCH

ALS EXKLUSIVE SAMMLER-EDITION MIT EINEM HANDSIGNIERTEN VORWORT VON MICHAEL

SONDERSERVICE FÜR JOKER-LESER:

Wer es auf seiner Bestellung vermerkt, erhält die durchgehend farbig gedruckte, inhaltlich aktualisierte und mit vielen Fotos ausgeschmückte Sammlung der größten Joker-Highlights mit einer persönlichen Widmung von seinem Lieblings-Redakteur!

Bestelladresse:

Joker Verlag · „JOKER SHOP" · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,– DM Postgebühren im Inland bzw. 10,– DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

DAS EREIGNIS AM PC

Das neue Heft mit Disk- und CD-Highlights sowie einem ersten Blick auf „Windows 95" gibt's....

JETZT AM KIOSK!

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Im futuristischen Prügelspaß ***Rise of the Robots*** schlägt man ja bekanntlich stets in der Rolle eines Cyborgs den anderen Blechkameraden die Dioden aus der Edelstahlbirne. Wem dies auf Dauer zu langweilig geworden ist, kann jetzt, dank Frank Möller, seine blau glänzende Metallhaut für einen einzigen Kampf gegen den Panzer eines Military-Roboters tauschen: Um im 1-Player-Trainingsmode als Militäreinheit gegen einen Droiden gleichen Typs antreten zu können, muß die Trainingsoption angewählt werden (das Wort „Training" leuchtet hellgrün). Anstatt nun mittels Betätigung des Feuerknopfes die Option zu aktivieren, bewegt man nun den Joystick so schnell wie möglich nach links und rechts. Nach einigen Sekunden blitzt der Bildschirmhintergrund weiß auf, und der Computer beginnt selbständig zu laden – Augenblicke später findet man sich mit ungewohntem Outfit in der Kampfarena wieder! Das gleiche Prinzip kann auch auf den Zweispielermodus angewandt werden, nur muß man sich hier, während man den Stick hin- und herbewegt, in der Handicap-Einstellung befinden. Apropos 2-Player Modus: Wer seinen Kontrahenten eins auswischen will, sollte folgende „Special-Moves" anwenden:

Vor, vor, vor, vor, Feuer: vertauscht die Links-rechts-Steuerung des Gegners für ca. 15 Sekunden.

Zurück, zurück, zurück, zurück, Feuer: macht für ca. 15 Sekunden unzerstörbar.

Unten, unten, unten, unten, Feuer: Hebt obige Spezialtricks wieder auf.

Zum Schluß noch ein im Handbuch nicht erwähnter Spezialschlag des Cyborgs: zurück, vor, runter.

Der Weg zu Ruhm und Ehre ist in ***Dragonstone*** zwar mit allerlei Aufgaben, Rätseln und Monstern gepflastert, führt jedoch zusätzlich über 10 Levelcodes, die, dank Ingo Lessing, die Sache ungemein erleichtern! Achtet bei Eingabe der Codes besonders auf die Groß- und Kleinschreibung:

Männlicher Held:

Ende Wald:
0OZ6vxyboLJ-O5JLb5HO
Ende Dorf:
0GD+daYbdfCO5a9T5SF
Ende Berg:
eGZfvLYIbLfCOHn9TH5F
Ende 2. Dorf:
eODfdL+boLIwz5Jvb4HF
Ende Tor:
6FD+dLgbMLGwU5Jvb4HF
Ende Erdtempel:
6OD+vLgboLIwU5Jvb4HO
Ende 1. Drache:
FZfvo+TMLYwU5JgT4HO
Ende Wassertempel:
6OZfvo+TMLYwU5JgT4HF
Ende 2. Drache:
6GZ++o7TM2GwU5JtbhHF
Ende 3. Drache:
JOZ++ovTM2qwO5JtThHT

Weiblicher Held:

Ende Wald:
0zmf7EvbLo6wO5JLb5HO
Ende Dorf:
0Fm+dCYbvxfCO5n9T55j
Ende Berg:
eFPf79blvofCOHn9T55j
Ende 2. Dorf:
ezPfd9+bLolwz5Jvb4Hj
Ende Tor:
6GP+d9gbkoGwU5Jvb4Hj
Ende Erdtempel:
6OP+X9gbLolwU5Jvb4HX
Ende 1. Drache:
6Gmf7CgTkoYwU5JgT4HX
Ende Wassertempel:
6zmf7CgTloKwU5JgTAHj
Ende 2. Drache:
6FP++C7TksGwU5JtbhHj
Ende 3. Drache:
Jzm+gCvTksqwO5JtThHv

In unserer letzten Ausgabe haben wir als ***Top Gear 2***-Amateur alle Rennstrecken dieser Erde unsicher gemacht – diesmal heizen wir, dank Mark Lüttig, sogar in den Schwierigkeitsgraden „Championship" und „Professionell" über den Hochgeschwindigkeitsasphalt:

Championship:

BRITAIN:
Y4WQ TCH8 4WF% Q]NGC]98PP
CANADA:
1PHC F1Y+ WC8] G85[# 2WVB8
EGYPT:
C+62 4Y#D 9L8N CVT3G D%+YY
FRANCE:
H&WQ TSJ6 Y5S] DD#R] #76MM
GERMANY:
HWTN QN%[VHRD M+174 1VT%%
GREECE:
G32V YG[[G]%L JF6%[TPN[[
INDIA:
7#62 48W6 #JMS 96N2V BS]VV
IRELAND:
163W 1H]] HTM3 M3JDC 854JJ
ITALY:
1PLF H3%P 74M9 7]%1Y LGF55
JAPAN:
#R+#]YL7 7C98 4#H65 RNM##
SCANDINAVIA:
SVCS %3CL 386W Q1]TR FB%11
SOUTH AMERICA:
SH51 3W#Y 2J24 Y6C21
SPAIN:
3%YR VRSB 376G BJ1DC 854JJ
SWITZERLAND:
MVGB D+PV #7M3 W5B1Y LGF55
UNITED STATES:
%9WQ Y]]Y T3+WV HDC33

Professionell:

BRITAIN:
MP3J MYHT NW3W #YS85 YTR++
CANADA:
BL5M PDC[6F#3 D]%9C 965CC
EGYPT:
YM6N Q%FY RTQJ V8T7D #76MM
FRANCE:
S4F6 8BRP 9B49CQBP5 TPN[[
GERMANY:
6L3J M2FB 2R2] LVP#7 VQP]]
GREECE:
C6F6 88L5 BLN[G%8GC 854JJ
INDIA:
1BD5 7QDD T5[W [L2GF #76MM
IRELAND:
%DH8 #21[F+4P 8]+YW JFD44
ITALY:
4[[V Y#MDQ9VM T6H65 RNM##
JAPAN:
833J MJ3H [QGP JR7ML +[#RR
SCANDINAVIA:
NJL#]MJJ 6TBB]DT+S 41YDD
SOUTH AMERICA:
8NWD GB%J 5SW] 8+N#9 YTB++
SPAIN:
8BL#]B]3 833N JR7ML +[#RR
SWITZERLAND:
BW3J M2][1HW%]DT+S 41YDD
UNITED STATES:
36[V YP5Q Y9D%]DT+S 41YDD

Auf „Fotosafari" mit dem kleinen ***Cosmic Spacehead*** entdeckte Uwe Berchner zwar keine Nashörner und Giraffen, dafür aber alle Levelcodes:

CNZ3 TEEA DEWI JLIA MS6H
DGCP JEEA LXWI AQIR M76D
MRHF 9FES JXLY LAWJ TM6Q

Mit schußgewaltigem „Besen" fegte Patrick Scharmer in ***Tower Assault*** den Laden mal so richtig durch. Selbstverfreilich hat er sämtliche dabei zum Vorschein gekommenen Levelcodes für alle anderen Saubermänner aufbewahrt:

1 Player Game:

Engineering Deck: FKASMCEADDCAAADG
Science Sector: JGAALCDANDCAAAEA
Military Sector: EPAIKCECKDCAAADF
Storage Level: EJAGLKDAGDCAAADL
Civilian Level 4: EEBBLGDAHDCAAAEH
Main Tower: LABCLCECSDCAAADJ

2 Player Game:

Engineering Deck: FKCCLCEAFLCAAADL
Storage Level: EJCHLKAAEICAAADI
Civilian Level 4: EECSJGAAFICAAGDB
Science Sector: JGEAJCEALICAABDI
Military Level: EPAAKCHAKJDAAADF

Beim besten Willen – Mutters gutes Tafelsilber bleibt in Michaels Geldschrank! Aber wenn's denn unbedingt Silber sein muß, bitte schön: Jede Menge Codes zu aktuellen CD32-Games:

Der Clou!:

Level 2: 030673
Level 3: 145367
Level 4: 823264
Level 5: 253153
Level 6: 569875
Level 7: 028074
Level 8: 361791
Level 9: 477321
Level 10: 786186

Übrigens: Beantwortet man im Lokal „Walerus" (Level 6) die Frage des Polizisten mit „James Bond", wird man zwar eingeknastet, begegnet dort aber Lukas Grull, der einen „Dimensionsbrecher" bei sich trägt. Wer sich dieses Teil ausborgt, wird mit einem lustigen Extro überrascht!

Bubble & Squeak:

Level 2: HHRFNRLT
Level 3: HHRRBQLP
Level 4: DHRRNMLH
Level 5: DRRHFRPH
Level 6: PHRHJTPH
Level 7: HDRGBCKP
Level 8: DDFGJCKP
Level 9: PDFBBQTP
Level 10: PCFBNCLM
Level 11: PQFQFCPM
Level 12: PDFQMSPM
Level 13: PHFDRMKM
Level 14: PDFDMSKM
Level 15: PQFCQMTM
Level 16: HDFCMTTM
Level 17: HCFNQCKM
Level 18: HDFNMTKM
Level 19: HCFMFRTM
Level 20: DDFMMMTM
Level 21: DKFPQSKM
Level 22: DJFPNGPN
Level 23: DLFTFRLN
Level 24: DLFTJQLN
Level 25: DKFJFSLK
Level 26: PGFJSQLK
Level 27: PRFSFRPK
Level 28: HCFSJCPK
Level 29: HDGLQKLK
Level 30: HQGLSMLK

Superfrog:

Magic Woods:
Level 2: 742891
Level 3: 256652
Level 4: 100101

Spooky Castle:
Level 1: 523924
Level 2: 230272
Level 3: 167892
Level 4: 324705

Fun Park:
Level 1: 174170
Level 2: 099610
Level 3: 261057
Level 4: 054076

Ancient Level:
Level 1: 612714
Level 2: 090210
Level 3: 149632
Level 4: 014400

Ice World:
Level 1: 131072
Level 2: 940317
Level 3: 470914
Level 4: 490902

Space:
Level 1: 830521
Level 2: 680518
Level 3: 711222
Level 4: 720223

Super Stardust:

Level 2: BFSUAAAADEB
Level 3: CGSUVAARHHW
Level 4: DJSUVWATHQL
Level 5: EGSUUYRSGOU

Diese silbrige Bescherung bereiteten Euch übrigens Oliver Blum, Marcel Haemisch, Gunnar Schuster und Jörg Hänisch.

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Neue Missionen, neue Welten, neues Kanonen- und Amigafutter! Feldmarschall Helge Kirchhof watete bereits in allen 24 Missionen von **Cannonfodder 2** knietief durch das Blut seiner Widersacher. Welche Strategien sein fröhliches Abschlachten so erfolgreich machten, wird, auf zwei Ausgaben verteilt, von uns berichtet: Alle Richtungsangaben beziehen sich zwar auf die normale Bildschirmansicht, es schadet jedoch sicher nicht, sich vor jeder Mission die entsprechende Karte anzuschauen.

Mission 1
Alle Gegner ausschalten.

Mission 2
Phase 1/3: Erst die Gegner hinterm Zaun ausschalten, dabei auf die Gegner von oben achten. Jetzt nur noch den Rest niedermetzeln.
Phase 2/3: Nach rechts laufen und dabei alle Gegner ausschalten. Munition aufnehmen, nach oben rennen und Hütte zerstören. Vorsicht, Gegner kommen entgegen.
Phase 3/3: Erst rechts die Munition aufnehmen. Vorsicht, Gegner! Nun die beiden Hütten zerstören. Ballernd durch die Baumreihe vordringen. Vorsicht, Minen (kleine braune Punkte)!

Mission 3
Phase 1/4: Sofort schießen und Munition rechts aufnehmen. Nun die ersten beiden Hütten zerstören, hinter die obere laufen und eine Handgranate auf die vordere Hütte werfen. Dies muß noch dreimal wiederholt werden. Jetzt den Rest über den Haufen schießen.
Phase 2/4: Sofort schießend nach rechts hinter den Baum laufen, Truppe teilen und sich mit einem Mann auf der linken Seite hinter einem Baum verstecken. Der Pzf-Schütze erledigt sich selber. Dann unter Dauerfeuer nach rechts oben und Pzf-Schützen erledigen, weiter nach oben vorarbeiten und rechts hinter das Zelt stellen. Nun warten, bis der Pzf-Schütze das Zelt zerstört hat. Danach vor dem Zelt stehend schießend nach links laufen und den Pzf-Schützen erledigen.
Phase 3/4: Sofort ballernd nach oben laufen und Munition aufnehmen, anschließend wieder nach unten und erste Hütte zerstören. Die Munition aufnehmen und die zweite Hütte dem Erdboden gleich machen, dann von dieser Seite aus die beiden Hütten zerstören. Jetzt in die nächste Reihe und dasselbe noch mal.
Phase 4/4: Nach rechts laufen, weiter nach oben und dann ganz nach links eilen. Hinter der Mauer nach links unten traben und Munition aufnehmen. Jetzt Handgranate über die Mauer werfen und warten, bis die Hütte zerstört ist. Dann nach oben bis kurz vor den Durchgang und nächste Hütte zerstören. Weiter an der Mauer entlang und die folgende Hütte in Schutt und Asche legen. Nun nach rechts laufen und untere Hütte zerstören, Gegner erledigen und auf Schalter unten links betätigen.

Mission 4
Phase 1/3: Sofort nach rechts laufen, in den zweiten Eingang rechts runter und die beiden Pzf-Schützen erledigen. Munition aufnehmen und weiter nach oben bis zur Wand sprinten, die beiden Hütten auf der anderen Seite zerstören. Nun nach unten und das Gerät auf der andern Seite der Mauer zerbröseln. Haltet anschließend auf die Mauer am Ausgang zu und macht die Plattform kaputt. Danach sofort über die Leiter auf das Gebäude vor Euch klettern. Nach rechts gehen und die beiden Plattformen zerstören. Im Eilschritt vom Gebäude runter und in den ersten Eingang links laufen. Nächsten Gang links und Handgranate auf Tür unten links werfen. Jetzt noch alle Gegner abschlachten und dabei immer darauf achten, nicht auf die roten Felder zu treten.
Phase 2/3: Umgehend nach links unten an die Wand vorarbeiten, diese entlanglaufen und am Ende rechts den Pzf-Schützen umnieten. Dann die Munition im Gang aufnehmen und die beiden Gebäude zerstören. Nun nach rechts oben laufen, den Pzf-Schützen erledigen und die Hütte sprengen. Daraufhin schnell in den Gang eilen und den nächsten Pzf-Schützen plätten. Restliche Gegner ausschalten.
Phase 3/3: Nach rechts laufen, weiter schießend nach unten traben, den Pzf-Schützen erledigen und das Gebäude zerstören. Den ersten Weg nach rechts oben nehmen und Pzf-Schützen killen; die Hütte links von Euch zerstören. Nun den selben Weg zurück, ballernd weiter nach links rennen und Pzf-Schützen erledigen. Die nächste Gasse nach oben nehmen, Pzf-Schützen umnieten, zurück und ganz links den zweiten Pzf-Schützen töten. Jetzt müßt Ihr auf das Gebäude klettern, die Munition aufnehmen und Plattform sowie Gebäude gegenüber zerstören. Anschließend runter und den Pzf-Schützen erledigen. Zurück zum Ausgangspunkt und restliche Gegner ausschalten.

Mission 5
Phase 1/2: Schießend über die Brücke und weiter nach oben marschieren; Munition aufnehmen. Nach rechts zurückziehen und Hütte zerstören. Gegen den Uhrzeigersinn laufen und hinter die Hütten stellen. Die feindlichen Pzf-Schützen erledigen diese selber.
Phase 2/2: Gegen den Uhrzeigersinn laufen und Feinde abschlachten.

Mission 6
Phase 1/3: Nach der Brücke am Zaun entlangschleichen und Hütte zerstören. Dann nach links und dasselbe Spiel noch mal. Jetzt nach oben eilen, in die Burg eindringen und Munition aufnehmen.

Danach raus und dabei die Burg sowie die Hütte links vernichten. Nun links oben den Pzf-Schützen erledigen, hinter der nächsten Hütte Posten beziehen und abwarten, bis sie vom Feind zerstört wird. Weiter nach rechts vordringen, dabei Pzf-Schützen umnieten und nächste Hütte einebnen. Die letzte Hütte wird schließlich auch noch ruiniert, bevor Ihr Euch um die letzten Gegner kümmert.

Phase 2/3: Sofort feuern, über Brücke nach oben rennen und hinter den Bäumen verstecken. Dort Truppe teilen, weiter nach rechts vordringen, nach unten marschieren, die zweite Hütte links zerstören, Munition aufnehmen und die nächsten beiden Hütten flachmachen. Erneut nach rechts marschieren, Hütte schrotten, dann schießend nach rechts oben vordringen und die letzte Hütte zerstören.

Phase 3/3: Raketenwerfer einschalten und Panzer rechts oben zerstören. Raketenwerfer aufnehmen und links unten zwei Panzer vernichten. Die beiden Kettenfahrzeuge rechts oben sind als nächstes dran. Nach getaner Arbeit auf den Schalter stellen und die Ankunft des UFOs erwarten.

Mission 7

Phase 1/4: Einen Mann ohne Munition nach rechts schicken, die Leiter runtersteigen, nach links laufen, Munition aufnehmen und weiter nach links rennen lassen. Sollte das Geschütz auf der rechten Ecke des Gebäudes die Tür nicht zerstört haben, dann hampelt ein paarmal vor der Hütte herum oder wartet davor, bis der Schuß zu hören ist – dann ab durch die Mitte. Nun auf den Panzer losstürmen und eine Handgranate auf ihn werfen. Anschließend raus aus dem Raum, nach rechts oben eilen und den nächsten Panzer eliminieren. Jetzt nach links die Treppe hinuntermarschieren und im Eiltempo nach oben rennen – dabei sollte das Gebäude rechts zerstört werden. Oben angekommen, sofort nach links unten stürmen, Munition aufnehmen und wieder die Treppe hinaufsteigen. Von oben könnt Ihr schließlich alle übrigen Gebäude erledigen.

Phase 2/4: Keine besondere Taktik

Phase 3/4: Nach unten marschieren, Munition aufnehmen und Gebäude zerstören. Jetzt zum Bau nach oben rechts vorarbeiten und mit einem Mann (ohne Mun) die beiden Pzf-Schützen erledigen. Anschließend zum Panzer rechts durchkämpfen und ein paarmal auf das Gebäude links vor Euch schießen. Mit den restlichen Soldaten trabt Ihr nach unten und zerstört das Gebäude rechts von Euch. Nun weiter nach links unten in die Ecke und warten, bis sich der Jeep vor Euch festfährt – zerstören. Jetzt noch alle Gegner ausschalten.

Phase 4/4: An der Wand entlang zur Munition vordringen, auf das Gebäude vor Euch hinaufklettern und Pzf-Schützen umlegen. Nun so lange herumlaufen, bis sich der Panzer selbst zerstört. Dann ganz nach links unten eilen und dort Gebäude sowie Gegner auslöschen. Denkt an die roten Punkte!

Mission 8

Phase 1/2: Sofort schießend nach unten über den Fluß spurten (Vorsicht, Minen). Dort nach rechts zur Hütte vordringen, die Truppe teilen und einen Mann rechts neben der Hütte am Ufer postieren. Mit dem Rest auf die Insel schwimmen und Munition aufnehmen. Jetzt wiederum einen Mann ohne Munition zurücklassen, mit dem anderen retour zur Hütte und diese zerstören. Danach über die Insel auf die andere Seite nach oben vorarbeiten und die zweite Hütte einebnen. Nun noch die restlichen Gegner erledigen.

Phase 2/2: Sofort auf die obere Hauswand zulaufen, an dieser entlangschleichen und Munition aufnehmen. Am Panzer vorbei geht's weiter bis zur Hütte – diese zerstören. Sofort zur nächsten weiter und ebenfalls plätten. Nun die restlichen Gegner erledigen.

Mission 9

Phase 1/5: Aus allen Rohren feuernd nach links oben laufen, Munition aufnehmen, ganz nach unten joggen und weiter nach links. Nun zwischen den beiden Gebäuden hindurchlaufen, dann links den Pzf-Schützen erledigen, sofort nach unten und das Gebäude zerstören. Anschließend alle übrigen Gegner killen. Ach ja, den Hubschrauber immer im Landeanflug abknallen.

Phase 2/5: Gleich nach oben an den Zaun traben und weiter bis zur Ecke des Zeltes gehen. Der Jeep, der Euch folgt, wird sich im Zaun verfangen – danach könnt Ihr ihn ganz einfach zerstören. Kurz warten, bis sich die anderen Jeeps im Zelt oder Zaun verfangen haben, dann schleunigst außerhalb des Zaunes postieren und so lange draußen herumrennen, bis der Panzer die Jeeps und sich selbst zerstört hat. Nun wieder hinein, nach unten laufen und das Gebäude plattmachen. Anschließend in den Jeep steigen, ab nach draußen tuckern, nach rechts und über die Rampe in die nächste Umzäunung eindringen. Dort den Pzf-Schützen und ein paar Gegner überfahren, bevor Ihr in das Geschütz eindringt und damit die Hütte zerbröselt.

Phase 3/5: Ganz rechts an der Mauer entlang nach oben laufen und in den Panzer steigen. Nun denselben Weg wieder zurückfahren und den Bunker zerstören. Vorsicht – keine Zivilisten erledigen!

Phase 4/5: Truppe teilen und zwei Mann nach rechts schicken. Mit den anderen sofort nach oben laufen, Feind erledigen, Munition aufnehmen und wieder zurücktraben. Dem Hubschrauber so lange davonlaufen, bis er landet, dann auf der Stelle vernichten.

Phase 5/5: Ganz nach rechts laufen und über den Fluß schwimmen. Nun Munition aufnehmen, nach rechts unten eilen, an die Mauer stellen und gleich die Hütte in die Luft jagen. Der Pzf-Schütze wird sich selbst erledigen. Weiter ganz unten rechts über den Fluß

schwimmen und am Zaun entlang nach links vorarbeiten. Am Ende der Umzäunung nach unten eilen. Einen Mann mit Munition in die Umzäunung schicken und das Geschütz erledigen lassen. Veranlaßt danach diesen GI, in den Hubschrauber zu steigen und abzuheben. Die anderen zerstören nun das Gebäude und werden dann ebenfalls in den Heli steigen. Hinter den Gebäuden heißt es absitzen und den Bau einebnen. Nun mit dem Heli in das Gefängnis fliegen, die Gegner regelrecht zerquetschen, den Gefangenen aufnehmen und zum Zelt bringen. Dann nach links unten brummen, vor der Tür landen und wieder abheben. Dies wird so lange durchgeführt, bis der Gegner die Hütte zerstört hat. Nun noch den Rest zerquetschen.

Mission 10

Phase 1/2: Keine besondere Taktik. Ihr müßt nur auf die Schafe achten, da sie explodieren, wenn Ihr ihnen zu nahe kommt. Knallt die brisanten Viecher lieber schon vorher ab.

Phase 2/2: Nach rechts laufen, über den Fluß schwimmen, Truppe teilen und drei Mann gleich nach oben neben der Brücke rechts in den Fluß schicken. Gleichzeitig einen Mann rechts in den Panzer klettern und schnell herausfahren lassen. Nun die beiden Panzer und die restlichen Kettenfahrzeuge zu Schrott schießen. Achtung: Keine Hütten oder Einheimischen erledigen!

Mission 11:

Phase 1/1: Keine besondere Taktik.

Mission 12

Phase 1/6: Auf die rechte Seite begeben, beim Fluß übersetzen und Munition aufnehmen. Dann nach Norden durchkämpfen und die Burg auf der rechten Seite eliminieren. Weiter nach links traben und die Hütte zerstören. Restlichen Gegner nicht vergessen.

Phase 2/6: Einfach nach unten eilen und immer den Wald gegen den Uhrzeigersinn umkreisen. Niemals stehenbleiben! Im Laufen die Gegner erledigen. Sollte Euch ein Wagen folgen, spurtet einfach in die andere Richtung – der Heli wird sich schon um das Fahrzeug kümmern! Nun so lange dem Heli davonrennen, bis dieser links oben in der Ecke landen muß. Dann nix wie hin und abknallen! Anschließend noch die restlichen Gegner ausschalten.

Phase 3/6: Sofort nach unten marschieren, gleich links durch den Zauneingang an der Hütte vorbei und Munition aufnehmen. Danach noch die Burg, die

Hütten und die Gegner zerstören. Den Gefangenen schnell ins Zelt bringen, sofern er nicht schon von alleine dorthin gefunden hat.

Phase 4/6: Den Panzer rechts zerstören, das Doppel-SS aufnehmen und ganz cool nach oben schlendern. Gegner, Heli, Panzer und Hütte zerstören – Ihr seid unverwundbar!

Phase 5/6: Sofort nach unten laufen, den Zaun entlangeilen und Munition aufnehmen. Danach den Panzer zerstören, weiter nach links vorarbeiten, die Burg sprengen und unten links die Munition aufnehmen. Nun wieder zurück zur Burg, weiter nach links und dort den Panzer schrotten. Gleiches geschieht unten mit der Hütte und noch etwas weiter unten mit dem Geschütz. Jetzt noch rechts die Hütte ruinieren, alle Gegner eliminieren und den Gefangenen ins Zelt bringen.

Phase 6/6: In den Wagen steigen und ganz nach rechts hinter die Schalter

SPARSCHWEIN

Tel. 0180 5346768 ohne zusätzliche Gebühren
Fax. 0391 5419004
BTX SPARSCHWEIN #

MICROCOSM Amiga CD32	39,-
SUPERSTARDUST Amiga CD32	59,-
OverDrive CD 1200 incl. MICROCOSM CD-ROM Erweiterung für Amiga 1200 - mit CD32 Emulation	485,-
CD32 + Master Blaster Bundle = Oscar,Diggers,Tower Assault, Deep Core, Microcosm, Disposable Hero, Guardian + Zeitschrift CD32 Gamer	570,-
CD32 + Platform Panic Bundle = Oscar,Diggers, Chuck Rock I+II, Bubba n Stix, Brian the Lion, Superfrog + Zeitschrift CD32 Gamer	499,-
CD32 + MOST WANTED Bundle = Oscar,Diggers, Microcosm, Ultimate Body Blows, Lotus Trilogy, Simon the Sorcerer + Zeitschrift CD32 Gamer	499,-
Alle Bundles auch mit RGB Gerät	+ 45,-
Tastatur + Mouse für CD32	99,-
CD32 RGB Umbau incl. Scart Kabel	85,-
AMIGA CD32 Honeybee Pad	49,-
Zeitschrift CD32 Gamer incl. DEMO CD	19,-
CD32 Gamer DEMO CD Ausgabe 1-6	je 10,-
Über 100 CD32 GAMES am Lager	ab 15,-

Blizzard 1230 Turbo Boards	ab 385,-
4MB Simm für Blizzard 1230 / SX1 / A4000	299,-
HDD 3.5" 540MB für A4000	440,-
HDD 3.5" 540MB incl. Adapter für A1200	450,-
540MB HDD incl. Controller für A500/500+	599,-
3.5" Festplattenadapter für A 600/1200	19,-
ALFA Power AT-Bus Controller A500	165,-
Alle Festplatten *READY TO RUN* mit vorinstalliertem Betriebssystem !	
FDD 3.5" Amiga extern	105,-
Kickstart Umsch.-Platine A500/A2000	45,-
OS 3.1 KickRom + WB für A500/A2000	175,-
540MB HDD SCSI 2 IBM	495,-
720MB HDD SCSI 2 QUANTUM	575,-
CD-ROM TRIPLESPEED SCSI 2, intern	ab 375,-
Commodore SCSI Controller 2091	110,-
Dpaint 4.5 + Amiwrite + N.Mannsell	90,-

Sparschwein Elektronik-Versandhandels GmbH, Magdeburg
Alle Preisang. in DM, zzgl. Fracht-u.Verpackungspausch.-Lieferung per NN- Angebot freibleibend - Irrtümer vorbehalten - Es gelten unsere AGBs -,Alfa Power, AMIGA, Blizzard, Commodore, Honeybee, IBM und QUANTUM sind eingetragene Warenzeichen.

fahren. Dort aussteigen und Schalter im Eilschritt besetzen.

Mission 13
Phase 1/2: Nach oben, hinter das Gebäude laufen, Munition aufnehmen und Tür zerschießen. Wieder zurück an die Straße traben, ganz nach links laufen und dabei die Gebäude mit den Raketenwerfern flachlegen. Über die Straße, vor die Leiter stellen und das Gebäude zerstören. Nun die Leiter hoch, den Pzf-Schützen auf der Mitte des Daches erledigen und in der linken Ecke die Munition aufnehmen. Jetzt ganz nach oben, so dicht wie möglich an die Mauer ranarbeiten und den Bau auf der anderen Seite in Stücke sprengen. Danach Richtung Leiter wenden und das linke Gebäude zerbröseln. Jetzt noch die letzten beiden Gebäude rechts oben von der Straße aus zerstören und die übriggebliebenen Gegner ausschalten.
Phase 2/2: Schlendert so lange hin und her, bis sich die beiden Jeeps festgefahren haben, dann sind sie leichte Beute! Auf dem Weg nach oben gilt es nur, alle Gegner und Gebäude zu zerstören.

Wenn der rote Lebenssaft sich in wahren Sturzbächen über den Screen ergießt und eingeschlagene Köpfe dem abgebrühten Betrachter nur ein entzücktes „Hoppala!" entreißen, wird mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit ***Mortal Kombat II*** gezockt! Und wie jeder eingefleischte Knochenbrecher weiß, fliegen bei dieser fernöstlichen Prügelei erst bei Anwendung der geheimen Special-Moves so richtig die Fetzen! Eben drum liefert Euch die „Stahlfront", neben einigen Tips, zu jedem Fighter *alle* Spezialtechniken.

Abkürzungen: V = vor, Z = zurück, H = hoch, U = unten, B = Button, BL = Block
Die Zahlen, die in Klammern hinter den Moves stehen, geben die benötigte Entfernung zum Gegner an:
1 = ca. eine Armlänge
2 = ca. eine Sprungweite
3 = Entfernung ist egal, da es sich um Fernwaffen handelt
Im übrigen sind die Finishing-Moves verdammt schwer zu lernen, da sie erstens schnell und zweitens exakt ausgeführt werden müssen. Auch die Entfernung muß erst geübt werden.

Kung Lao: Als Gegner eher mäßig, als Kämpfer ganz passabel. Seid vorsichtig, ihn anzuspringen, da er schnell den Energy-Spin benutzt. Bleibt außerdem immer am Mann, da der Kerl oft seine Hüte wirft (was wohl das Kaninchen dabei denkt…). Tragt Ihr Eure Fights mit ihm als Spielfigur aus, startet am besten mit einem Teleport und überrascht den Gegner mit einem Roundhouse von hinten. Anschließend kann man einen Flying Kick oder einen Hat-Throw anbringen.
1. Fatality: B halten, Z, Z, V, B loslassen (3)
2. Fatality: V, V, V, Z, B (2)
Pit: V, V, V, B (1)
Friendship: Z, Z, Z, U, B
Babality: Z, Z, V, V, B

Johnny Cage: Cool Cage sollte man eher mit einer Kombination aus Fernwaffen und Jump Kicks bekämpfen, da seine Shadow-Moves ganz schön deftig sind. Führt Ihr ihn, fangt mit einem Jump Kick an, gefolgt von einem knallharten Shadow-Kick. Setzt noch einen Uppercut oder Roundhouse hinterher, und die Sache ist perfekt.
1. Fatality: U, U, V, V, B (1)
2. Fatality: V, V, U, H (1)
Pit : U, U, U, B (1)
Friendship: U, U, U, U, B
Babality: Z, Z, Z, B

Reptile: Wird das Reptil erst mal unsichtbar, kann man es nur noch mit Fernkampfwaffen oder unaufhörlichen, abwechselnden Faust- und Fußschlägen in die Luft sichtbar machen. Seid Ihr Reptile, schickt Eurem Gegner ein Force Globe und spuckt ihm sofort etwas Säure hinterher. Alternativ ist auch, je nach Entfernung zum Gegner, ein Roundhouse oder Uppercut anstelle des Acid-Spits angebracht. Danach ein Slide in die Knochen, gefolgt von einem Uppercut – und Schicht.
1. Fatality: Z, Z, U, B (2)
2. Fatality: V, V, V, B (1)
Pit: V, V, U, B (1)
Friendship: Z, Z, V, B
Babality: U, Z, Z, B

Shang Tsung: Als Gegner, wenn er nicht grade schießt, ein absoluter Lappen. Hier die beste Kombination, um mit ihm Euren Kontrahenten plattzumachen: Flammenschädel, sofort einen Jump Kick, gefolgt von einem Sweep in die Beinchen, danach ein Uppercut oder Roundhouse – aus die Maus.
1. Fatality: B 3 sec. halten, (1), B loslassen
2. Fatality: BL, H, U, H (1)
Pit: U, U, H, U, B (1)
Friendship: Z, Z, U, V, B
Babality: Z, V, U, B

Jax: Jax ist ein ganz netter Gegner, aber ein lausiger Spieler. Paßt auf seine Ground Slams und Energy Waves auf, die man ganz gut mit einem Jump Kick kontern kann. Am nützlichsten sind sein Gotcha Grab und seine große Reichweite – macht was draus!
1. Fatality: B halten, V, V, V, B (1)

2. Fatality: BL, B, B, B, B, loslassen (1)
Pit: BL, H, H, U, loslassen (1)
Friendship: Z, Z, V, V, B
Babality: U, H, U, H + B

Kitana: Kitana anzuspringen (aus welchem Grund auch immer), ist auf Grund ihres Fan Lifts nicht gerade ungefährlich. Wirft sie ihre Fächer, kontert sofort mit einem Jump Kick. Laßt Euch außerdem nicht von ihren langen Beinen ablenken (hätten die Programmierer ihr nicht Strapse anziehen können?). Das gleiche gilt übrigens für Mileena! Führt Ihr Kitana, beantwortet alle gegnerischen Jumps mit einem Fan Lift, startet einen Force Punch, gefolgt von einem Fan Throw, und beendet die Sache mit einem Uppercut.
1. Fatality: B halten, V, V, V, U, V halten, B loslassen (1)
2. Fatality: BL, B, B, B, B, loslassen (1)
Pit: V, U, V, B (1)
Friendship: U, U, U, H, B
Babality: U, U, U, B
Mileena: Teleport Kick – abblocken & Kontern, Sai Throw – Jump Kick, Kontern, Floor Roll – jump it! Umgekehrt heißt das: Jump Kick, Sai Throw, Floor Roll, Uppercut – Fatality! Besonders der Sai Throw weiß zu gefallen, da er schnell auszuführen ist.
1. Fatality: V, Z, V, B (1)
2. Fatality: BL, 3 sec. halten, loslassen (1)
Pit: V, U, V, B (1)

Friendship: U, U, U, H + B
Babality: U, U, U, B

Baraka: Anspringen kann

man ihn aufgrund der Blade Fury nicht – auf Distanz halten ist auch riskant, obwohl man dem Blade Throw noch ausweichen kann. Als Spielfigur erste Sahne. Zuerst „jump kicked" man den Gegner, und danach wirft man seine Klingen. Kommt der Gegner näher, hilft ein Roundhouse. Springt der Gegner – Blade Fury! Hat er erst mal gewonnen, grinst keiner dreckiger als Baraka.
1. Fatality: Z, V, U, V, B (1)
2. Fatality: BL halten, Z, Z, Z, Z, BL loslassen (1)
Pit: V, V, U, B (1)

Friendship: BL halten, H, V, V, BL loslassen
Babality: V, V, V, B

Scorpion: Scorpions Speerwürfen kann man entweder ausweichen oder sie abblocken. Auch seine Jump Kicks sind recht heftig! Hier hilft eigentlich nur viel Blocken und Kontern, wie schon beim ersten Mörtel-Kampf. Mit ihm als Fighter sollte man die Runde mit einem Jump Kick, gefolgt von einem Speerwurf, beginnen. Ein Roundhouse beendet die ganze Sache.
1. Fatality: BL halten, H, H, BL loslassen (2)
2. Fatality: V, V, V, U, B (1)
Pit: V, V, U, B (1)
Friendship: Z, Z, U, B
Babality: U, Z, Z, B

ESSER SOFT KÖLN
Wir überzeugen durch Service!
Inh. Ulrike Strebel

Alien Olympics	DV	58.90
Banshee AGA	DA	49.90
Beneath a Steel Sky	DV	59.00
Bump'n'Burn (auch AGA)	DA	56.90
Bundesliga Manager Hattrick	DV	79.90
Cannon Fodder 2	DA	63.90
Chartbreaker	DV	62.90
Dawn Patrol	DV	73.90
Doppelpass (auch AGA)	DV	79.90
Dreamweb (auch AGA)	DV	69.90
Fields of Glory (auch AGA)	DV	69.90
FIFA Soccer International	DV	56.90
Jungle Strike	DA	58.90
Kingdoms of Germany	DV	69.90
Kings Quest 6	DV	62.90
Lemmings 3	DA	57.00
Lollypop	DA	62.90
Lords of Realm	DV	63.90
Lothar Matthäus Super	DV	73.90
Mad News	DV	69.90
Marvin's Marvellous Ad.AGA	DA	63.90
Mortal Combat 2	DA	58.90
Oldtimer AGA	DV	69.90
Otto Rehagel's Soccer	DV	63.90
PGA European Tour	DA	57.90
Pinball Illusions	DA	63.90
Powerdrive	DA	59.90
Reunion	DV	63.90
Rise of the Robots (auch AGA)	DA	69.90
Ruff & Tumble	DA	49.90
Sensible Golf	DA	69.90
Shadow Fighter	DA	58.90
Shaq Fu	DA	59.90
Sim City 2000 AGA	DV	69.90
Sim Classics (Samml.)	DV	69.90
Star Crusader	DV	63.90
Super Stardust	DA	59.90
Theme Park	DV	59.90
Theme Park AGA	DV	67.90
Top Gear 2 (auch AGA)	DA	49.90
Tower Assault-Alien Bread 3	DA	39.90
UFO AGA	DV	69.90
X it	DA	39.90
Zonked	DA	46.90*

+CD32+CD32+CD32+

Arcade Pool	DA	29.90
Jungle Strike	DA	65.90
Mega Race	DA	67.50
Rise of the Robots	DA	63.90
Roadkill	DA	63.50
Subwar 2050	DV	63.90
Theme Park	DV	67.90
Top Gear 2	DA	58.90
World Cup Golf	DA	63.90

Amiga CD - ROM auf Anfrage!

Spiele A500/A1200/CD32/ Amiga CD Anwendersoftware + Zubehör GESAMTLISTE anfordern!

Ebenfalls im Angebot: Software für andere Systeme Liste anfordern!

+++ ZUBEHÖR +++

Leerdisketten DD 10er		7.30
Leerdisketten DD 100er		70.00
Externes Laufwerk		129.50
Internes Laufwerk A500		119.50
512 KB für A500		55.00
2 MB für A500		265.00
Joypad Honeybee Prof. CD32		43.50
Blitz Basic 2 V1.9 (NEU!!)	DV	229.00
DirWork 2.1	DV	109.00
GPFax	DV	98.00
Mathe leicht gemacht, CD	DV	58.90
Office Engine Bürosoftware	DV	99.00
Steuer Fuchs 94	DV	69.90
Turbo Calc V3.0	DV	199.90

ESSER–SOFT KÖLN
Adrian-Meller-Str.10
50859 Köln

Versandkosten: Bei Vorkasse Post DM 7.50 / bei Vorkasse UPS DM 9.00
NN Post DM 10.50 NN UPS DM 17.00 / Ausland nur Vorkasse per Scheck DM 17.00
Bei Software ab DM 350,- Bestellwert liefern wir *versandkostenfrei* (nur im Inland)
*bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Telefon : 0221 / 50 50 68
Telefax : 0221 / 50 83 10
BTX : ESSER#SOFT

Rayden: Sein Vorteil liegt in seinem plötzlichen Torpedo und Teleport, dadurch wird er für den Gegner völlig unberechenbar. Wenn er Euer Kämpfer ist: Jump Kick, Torpedo, Electrocution.
1. Fatality: B 3 sec. halten (1)
2. Fatality: BL, B, B, B, B, B so oft drücken, bis Gegner tot. (1)
Pit: BL halten, H, H, H, BL loslassen (1)
Friendship: U, Z, V, B
Babality: U, U, O, B

Sub-Zero: Sub-Zeros Ice Bolt ist 'ne verdammt heftige Angelegenheit, da er einen auch in echt unfairen Situationen voll trifft. Blocken, blocken und nochmals blocken ist die Devise. Umgekehrt friert man seinen Gegner nach Möglichkeit zuerst ein, zerschmettert ihn mit einem Jump Kick, friert den Boden unter ihm ein und gibt ihm einen Uppercut oder Roundhouse. Ein Slide beendet das Drama.
1. Fatality: (3), V, V, U, B (1) V, U, V, V, B
2. Fatality: B halten, Z, Z, U, V, B loslassen (3)
Pit: V, V, U, B (1)
Friendship: Z, Z, U, B
Babality: U, Z ,Z, B

Liu Kang: Er ist wohl der hammermäßigste Gegner, da er auf jeder Ebene einen Fireball abfeuern kann. Hier hilft nur Blocken oder einfach schneller sein. Hat man ihn einmal getroffen, muß man immer am Mann bleiben. Beginnen sollte man, so man ihn als Spieler hat, mit einem Jump Kick oder einem Bicycle Kick, worauf man einen Fireball folgen läßt. Danach einen Flying Kick oder umgekehrt...
1. Fatality: U, V, Z, Z, B (1)
2. Fatality: BL, V, H, Z, U, loslassen (1)
Pit: Z, V, V, B (1)
Friendship: U, Z, Z, Z, B
Babality: U, U, V, Z, B

Kintaro: Ja, ja, man kann Kintaro nicht „sein", aber man kann ihn besiegen – oder auch nicht. Auf jeden Fall ist er ganz schön heftig. Paßt auf seinen Mörder-Sprung, bei dem selbst Blocken nichts mehr hilft, auf. Kintaros Schwäche ist sein albernes Rumgehopse und Triumphieren, bei dem er sich völlig entblößt. Hier kann man ihm mit einem Uppercut ganz gut die Lichter ausboxen. Laßt ihn nur nicht zu nahe rankommen!

Shao Khan: Am verwundbarsten ist er, während er mal wieder seinen „You will die"-Spruch abläßt. Ansonsten hilft die gleiche Taktik wie bei Kintaro: ducken, warten, uppercutten. Heftig sind die beiden trotzdem. Ihr Vorteil liegt vor allem in ihrer Zähigkeit. Noch ein kleiner Tip am Rande: Wer im 2-Spieler-Modus 25 Wins sein eigen nennt, kommt in den Genuß, sich mit „Noob Saibot" messen zu können. Der Kerl ist 'ne harte Nuß, da er, wie schon Reptile im ersten Part, Scorpion plus Sub-Zero verkörpert! Tja, was passiert, wenn man ihn tatsächlich weggeboxt hat? Das muß schon jeder selbst herausfinden...

Auch die Karate-Kollegen von **Shaq-Fu** wissen, was eine richtige Handkante ist! Zum Beweis seien hier, von Ronald Weber ausgeknobelt, alle Special-Moves zu sämtlichen Kämpfern aufgeführt:

Shaq:
Shaq-uriken: vorwärts, zurück, vorwärts + Feuer.
Inferno Kick: runter, vorwärts + Feuer.

Beast:
Lightening Jaws: zurück, vorwärts + Feuer.
Burning Touch: zurück, runter + Feuer.

Sett:
Mummy Warp: zurück, vorwärts, runter + Feuer.
Cosmic Missile: runter, zurück + Feuer.

Nezu:
Time Vault: vorwärts, runter + Feuer.
Eno Blast: runter, zurück, vorwärts + Feuer.

Kaori:
Cyclone: runter, zurück + Feuer.
Cat's Claw: zurück, runter + Feuer.

Mephis:
Spitfire: zurück, vorwärts + Feuer.
Thermal Blast: zurück, runter + Feuer.

Auroch:
Boomerang: zurück, zurück + Feuer.
Ball and Pain: vorwärts, runter, zurück + Feuer.

Voodoo:
Earthquake: vorwärts, zurück, runter + Feuer.
Eagle Claw: zurück, zurück, vorwärts + Feuer.

Colonel:
Heavy Metal: runter, vorwärts, zurück + Feuer.
Bionic Burst: zurück, vorwärts + Feuer.

Disel:
Crate Crusher: zurück, runter, zurück, vorwärts + Feuer.
Dockside Dagger: zurück, zurück + Feuer.

Leotsu:
Blast Kai: vorwärts, zurück + Feuer.
Bo Kai: zurück, vorwärts + Feuer.

Rajah:
Thunder Clap: zurück, vorwärts, vorwärts + Feuer.
Sword Shockwave: zurück, runter, zurück + Feuer.

ANTWORTEN

DIE HEISSERSEHNTEN

Spionieren in **KGB** (Frage AJ 11/94) leichtgemacht für jedermann (auch für Uwe), von und mit Stephen Gerhardt: Wie Uwe schon ganz richtig erkannt hat, führt der Weg in die Freiheit über die gute Rita. Nur müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein, damit die resolute Dame auf unsere Bestechungsversuche eingeht: Vor unserer Gefangennahme müssen das Kokain sowie die Zeitung aus unserem Inventory verschwunden sein – mit anderen Worten: einfach irgendwo ablegen. Als nächstes darf man keinesfalls auf den (nicht ernst gemeinten) Vorschlag des Amerikaners, Rita zu töten, eingehen, sondern ihr ganz im Gegenteil anbieten, sie laufen zu lassen. Als dritter wichtiger Punkt sollten wir an der Tür ein Gespräch zwischen Rita und Werto belauscht haben – erst dann ist es möglich, mit Rita selbst zu plaudern. Dabei ist es nun erforderlich, ihr vorzuschlagen, sie zum gestohlenen Kokain zu führen, wenn sie sich im Gegenzug dazu bereit erklärt, uns laufen zu lassen. Sobald sie mit unserem Vorschlag einverstanden ist, machen wir der gierigen Dame weis, daß das Kokain unter dem Sofa versteckt sei. Während sie sich nun auf die vermeintliche Beute stürzt, sollte es ein leichtes sein, die unvorsichtige Lady zu überwältigen…

Saadats **Knightmare**-Alptraum beendet Jürgen Braun: Das „Shield of Justice" muß dem Wächter um die Ohren geschleudert werden (auch eine interessante Methode der Gegenstandsübergabe!). Dieser verflüchtigt sich daraufhin und gibt einen Durchgang frei. Will man jedoch den Schild der Gerechtigkeit für andere Zwecke aufbewahren, muß der sture Wachposten eben „per Hand" umgelegt werden. Dazu sollte man sich allerdings ein wenig Zeit nehmen, da der zähe Kerl schon einige Minuten bearbeitet sein will, bevor er endgültig den Löffel abgibt. Als nützlichen Nebeneffekt erhalten die Charaktere bei dieser Aktion jede Menge Erfahrungspunkte.
Die beiden übrigen Fragen lassen sich einfach zusammen beantworten: Mit den Zaubersprüchen der Priester können bestimmte „Schäden" der Partymitglieder geheilt werden: verlorene Trefferpunkte, verlorene Ausdauer, Vergiftungen, Blindheit, schwere Verwundungen, Verwirrungen, Versteinerungen und Tod. Je höher die eingestellte Spruchstufe, desto gravierendere Defekte können beseitigt werden. Dabei muß unter Umständen ein Spruch mehrmals angewandt werden, um den gewünschten Erfolg zu zeigen. Zu guter Letzt noch ein paar generelle Tips: Zaubert, was der Zauberstab hält, denn nur wer viel hext, erhält auch viele neue Sprüche! Baut als allererstes die Spruchpalette des Priesters aus, da er als einziger in der Lage ist, Nahrung zu zaubern. Das „Sword of Freedom" lieber behalten und den Wächter in guter alter Handarbeit plätten. Mit der Schaufel lassen sich an Stellen, die nicht von Blumen bewachsen sind, Äpfel ausbuddeln. Nehmt stets ausreichend Nahrung mit in die Dungeons – Vorratslager sind jedoch nicht sinnvoll.

FREEZER ECKE

Jungle Strike: Wer unter chronischem Waffenmangel leidet, sollte sich folgende Adressen zur Brust nehmen:
Hellfires: C2C829
Hydras: C2C82B
Sprit in Hülle und Fülle gibt's in Adresse C2C82E. Der Wert dieser Speicherstelle sollte allerdings 63 nicht übersteigen! Werden die Leben knapp, hilft Euch Adresse C2C835. Energiemangel kann über C2C837 wieder ausgeglichen werden.

Cannonfodder 2: Die Anzahl der Rekruten findet Ihr in Adresse C0063D. Wollt Ihr ein paar Granaten mehr, so kümmert Euch um Adresse C01F51. Raketen lassen sich über Adresse C01F57 beschaffen.

Tower Assault: Alle Adressen gelten ausschließlich für Player 1!
Ammo: C31D03
Keys: C31D0B
Leben: C31D0F

Mortal Kombat II: Wem die Continues ausgehen, sollte Adresse 40A1 manipulieren. Probleme mit der Zeit lassen sich über Adresse 1DA8 regeln.

Den eiszeitlichen Adressenhagel verdanken wir Tilman Thederan, Stefan Schwertner, Michael Lange und Michael Keppe.

Soft- & Hardware Sabine Hartmann

Amiga CD32

Titel	Preis
Alien Breed	79,00
Arcade Pool	39,00
Banshee	64,00
Bubble & Squeak	64,00
Beneath a Steel Sky	89,00
Fields of Glory	69,00
Guardian	69,00
Marvins Marvellous Adv.	79,00
Litil Divil	69,00
Roadkill	79,00
Soccer Kid	75,00
Bump'n Burn	79,00
Subwar 2050	79,00
Super Methane Brothers	39,00
Super Stardust	70,00
Top Gear 2	69,00
U.F.O.	65,00

Amiga CD-ROM

Titel	Preis
Aminet 4 Share	19,00
Amiga Desktop Video	40,00
Goldfish 2	54,00
Berliner Spielekiste	45,00
Light Rom	75,00
LSD & 17 Bit Compendium	54,00
Megahits 3 Games	79,00
17 Bit Phase	54,00

TEL.: 0208/888899
Bestellannahme auch Samstag u. Sonntag von 16-20 Uhr.
Inh.: Sabine Hartmann
Sühlstr. 17 · 46117 Oberhausen
Es gelten unsere AGB, Versand per Post · Nachnahme 10 DM

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Abandoned Places	11/92	Tip
Abandoned Places	12/92	Tip
Abandoned Places II	9/93	Freezer
Abandoned Places 2	11/93	Tips
Abandoned Places 2	1/95	Tip/Karte
Addams Family	9/92	Tip
Agony	5/92	Cheat
Alcatraz	5/92	Freezer
Alien 3	11/94	Karten
Alien Breed	2/92	Cheat
Alien Breed	2/92	Freezer
Alien Breed	3/92	Cheat
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Cheat/Tip
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Freezer
Alien Breed Special Ed. 1992	1/93	Codes
Alien Breed 1992 Special Ed.	9/93	Tips
Alien Breed 2	1/94	Tips/Frz./Cod.
Alien Breed 2	4/94	Karten
Alien World	5/92	Cheat
Ambermoon	1/94	Lösung/Karten
Ambermoon	3/94	Tip/Karten
Ambermoon	5/94	Tip
Ambermoon	11/94	Tip
Ambermoon	1/95	Cheat
Amberstar	11/92	Freezer
Amberstar	7/92	Lösung
Amnios	12/91	Codes
Anarchy	4/91	Codes
Another World	2/92	Lösg./Kart.
Anstoß	1/94	Tips
Anstoß	4/94	Tips
Anstoß World Cup Ed.	1/95	Tips
Antares	9/91	Tip
Antares	3/92	Tip
Apidya	1/92	Cheat
Apidya	4/92	Cheat/Tip/Frz.
Apocalypse	9/94	Karten/Tips
Apocalypse	10/94	Cheat
Aquaventura	10/92	Freezer
Arabian Nights	9/93	Cheat/Freezer/Tips
Arkanoid 2	5/91	Cheat
Armalyte	4/92	Freezer
Armour-Geddon	9/91	Tip
Armour-Geddon	10/91	Cheat
Arnie	7/92	Cheat
Assassin	4/93	Cheat
Assassin	3/93	Karte/Tips
Assassin	1/93	Karten/Cheat
Assassin Special Edition	4/94	Cheat/Freezer
Assassin Special Edition	5/94	Karten
Asterix Operation Hinkelstein	11/92	Tip
A-Train	9/93	Cheat
A-Train dt.	11/93	Cheat
Atomino	11/91	Codes
Awesome	4/91	Tip
Awesome	5/91	Cheat
Axel's Magic Hammer	10/91	Tip
Baby Joe	1/92	Codes
Backstage	3/94	Lösung
Back to the Future 3	7/91	Cheat
Back to the Future 3	9/91	Tip
Banshee	11/94	Tips
Banshee	1/95	Tip
Barbarian	2/92	Tip/Frz.
Bard's Tale 3	5/91	Tip
Bard's Tale 3	2/92	Tip
Bard's Tale 3	10/92	Tip
B.A.T. 2	4/94	Tips
Battle Command	4/91	Tip
Battle Command	11/91	Tip
Battle Isle	11/91	Codes
Battle Isle Data Disk 1	9/92	Codes
Battle Isle Data II	7/93	Codes
Battle Squadron	11/94	Klassiker
Battle Valley	9/91	Cheat
B.C. Kid	5/93	Tip
B.C. Kid	4/93	Karten/Tips
B.C. Kid	3/93	Cheat/Tips
B.C. Kid	1/93	Freezer
Beast III	11/92	Lösg./Frz.
Beast III	12/92	Cheat
Beavers	9/93	Freezer
Beavers	10/93	Cheat
Beneath a Steel Sky	5/94	Lösung
Benefactor	10/94	Codes
Beyond the Gates	9/91	Cheat
Bi-Fi Snack Zone	9/93	Lösung
Bi-Fi 2	9/94	Lösung/Karten
Birds of Prey	2/92	Tip
Black Crypt	4/92	Tip
Black Crypt	5/92	Lösung
Black Crypt	7/92	Tip
Black Crypt	12/92	Tip
Black Crypt	9/94	Tip
Black Gold	4/92	Freezer
Blastar	11/93	Cheat
Blazing Thunder	9/91	Cheat
Blob	1/94	Codes
Blob	4/94	Freezer
Bloodwych	4/91	Tip
Blues Brothers	2/92	Tip/Freez.
Bob's Bad Day	12/93	Codes
Body Blows	5/93	Cheat/Frz.
Body Blows Galactic	1/94	Freezer
Body Blows Galactic	9/94	Cheat
Borobodur	11/92	Freezer
Brat	7/91	Codes
Brian the Lion	5/94	Codes
Brian the Lion	7/94	Freezer
Brian the Lion	1/95	Cheat
Brutal Football	5/94	Codes
Bubba 'n' Stix	4/94	Codes
Bug Bomber	2/93	Codes
Builderland	12/91	Codes
Bumpy's Arcade Fantasy	10/92	Codes
Bundesliga Manager Hattrick	10/94	Freezer
Bundesliga Manager Hattrick	11/94	Tips
Bundesliga Manager Hattrick	12/94	Freezer
Bundesliga Man. Hattrick	1/95	Tip
Bundesliga Manager Prof.	12/91	Tip
Bundesliga Manager Prof.	4/92	Cheat
Burning Rubber	3/94	Freezer
Burntime	11/93	Tips
Burntime	12/93	Tips/Freezer
Burntime	9/94	Tip
Cadaver	4/91	Tip
Cadaver	9/91	Tip
Cadaver	10/91	Tip
Cadaver - The Payoff	10/91	Lösg./Kart.
Cadaver - The Payoff	11/91	Lösg./Kart.
Cannonfodder	3/94	Tips/Freezer
Cannonfodder	4/94	Tips
Cannonfodder	5/94	Tips/Frz.
Cannonfodder	10/94	Tip
Captive	10/93	Tip
Captive	1/94	Tips
Cardiaxx	9/92	Cheat
Carrier Command	11/94	Klassiker
Car-Vup	4/91	Cheat
Car-Vup	11/91	Cheat
Castle Master	10/91	Cheat
Castle Master	12/91	Tip
Chambers of Shaolin	1/92	Freezer
Champion Driver	12/91	Codes
Chaos Engine	5/93	Codes/Frz.
Chaos Engine	9/93	Karten
Chaos Kid	11/94	Codes/Cheat
Chaos Strikes Back	4/91	Cheat
Chaos Strikes Back	5/91	Lösg./Kart.
Chaos Strikes Back	7/91	Lösg./Kart.
Chip's Challenge	4/91	Codes
Chip's Challenge	10/91	Cheat
Christmas Lemmings	3/94	Codes
Christoph Kolumbus	5/94	Tips/Frz.
Chrome	4/92	Codes
Chuck Rock	7/91	Cheat
Chuck Rock	9/91	Cheat
Chuck Rock 2	9/94	Tip
Chuck Rock 2	7/93	Freezer
CJ's Elephant Antics	10/92	Cheat
Clik Clak	4/92	Codes
Clockwiser	10/94	Codes
Codename Iceman	10/91	Tip
Codename Iceman	1/92	Tip
Conquests of Camelot	11/91	Tip
Cool Croc Twins	10/92	Codes
Cool Spot	3/94	Freezer
Corruption	3/92	Tip
Crazy Cars III	11/92	Freezer
Crazy Sue 2	11/92	Freezer
Cross Bow	5/91	Tip
Creatures	7/93	Cheat/Frz.
Cruise for a Corpse	12/91	Lösung
Cruise for a Corpse	7/92	Tip
Crystals of Arborea	9/91	Cheat
Curse of Enchantia	1/93	Tip
Curse of Enchantia	12/92	Tip
Cyberpunks	4/94	Codes/Cheat
D/Generation	10/92	Freezer
Darkman	3/92	Cheat
Darkmere	1/95	Lösung/Karten
Das Boot	9/91	Cheat
Das Erbe	9/92	Tip
Das Schwarze Auge	10/92	Tip
Days of Thunder	11/91	Cheat
Death or Glory	10/94	Tips/Karten
Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten
Deep Core	1/94	Codes
Defender of the Crown	5/91	Cheat
Deliverance	9/92	Freezer
Dennis	7/94	Freezer
Der Clou!	4/94	Tips
Der Clou!	9/94	Freezer
Der Patrizier	9/92	Tip
Der Schatz im Silbersee	4/94	Lösung
Der Spion, der mich liebte	4/91	Cheat
Desert Strike	7/93	Tips/Karten/Frz.
Desert Strike	12/93	Cheat
Deuteros	1/92	Tip
Devious Designs	3/92	Codes
Devious Designs	4/92	Codes
Devious Designs	5/92	Codes
Die Siedler	3/94	Tips/Freezer
Die Siedler	12/94	Tips
Die Siedler	1/95	Tips/Karte
Disposable Hero	10/94	Cheat
Dithell in Space	7/94	Codes
Dojo Dan	12/92	Cheat
Dominator	7/91	Cheat
Donk	4/94	Freezer
Doodlebug	3/93	Cheat
Doofus	3/94	Codes
Double Dragon	10/91	Cheat
Double Dragon 3	1/92	Cheat
Double Dragon 3	12/92	Freezer
Drachen von Laas	1/92	Tip
Dracula	10/94	Freezer
Dragonflight	1/94	Tip
Dragon's Lair 2	2/93	Tip
Dragon's Lair 3	3/93	Cheat
Dragon Scape	9/91	Cheat
DSA — Die Schicksalsklinge	3/93	Freezer
Dune	10/92	Tip
Dune 2	5/93	Tip
Dune 2	12/93	Tips
Dune 2	5/94	Freezer
Dune 2	9/94	Tip
Dungeon Blaster	1/93	Lösung
Dungeon Master	5/92	Tip
Dungeons of Avalon	10/92	Tip
Dungeons of Avalon 2	1/93	Tip
Dungeons of Avalon 2	9/93	Tips
Dynablasters	4/92	Codes
Dynamite Dux	7/91	Cheat
Eishockey Manager	7/93	Tips
Eishockey Manager	11/93	Freezer
Elf	11/91	Cheat/Lösg.
Elfmania	9/94	Tips
Elite 2	12/93	Tips
Elite 2	3/94	Tips
Elvira	5/91	Tip
Elvira 2	1/93	Tip
Elvira 2	5/92	Freezer
Elvira 2	7/92	Lösg./Kart.
Elvira (Arcade)	7/92	Freezer
Enduro Racer	5/91	Cheat
Entity	9/93	Freezer
Epic	7/92	Codes
E-Swat (ind.)	7/91	Cheat
Eye of the Beholder	9/91	Lösg./Karte
Eye of the Beholder	10/91	Karten
Eye of the Beholder 1	11/92	Tip
Eye of the Beholder 2	1/93	Tip
Eye of the Beholder 2	5/92	Lösg./Karte
Eye of the Beholder 2	11/92	Freezer
Eye of the Beholder 2	9/93	Tips
F1 Grand Prix Circuit	5/93	Cheat
F-15 Strike Eagle 2	10/91	Tip
F-15 Strike Eagle 2	7/92	Freezer
F-19 Stealth Fighter	4/91	Tip
F-19 Stealth Fighter	7/92	Freezer
F-29 Retaliator	7/92	Freezer
F/A-18 Interceptor	1/92	Tip
Faery Tale Adventure	10/91	Tip
Fantasy World Dizzy	7/91	Tip
Fate - Gates of Dawn	10/91	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/91	Cheat/Lösg.
Fate - Gates of Dawn	2/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	4/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	5/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	7/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	10/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/92	Tip
Fatman	7/94	Cheats
Final Fight	12/91	Tip
Final Fight	1/92	Cheat
Final Fight	5/92	Cheat
Final Whistle	1/92	Freezer
Fire and Brimstone	11/91	Cheat
Fire & Ice	10/92	Freezer
First Samurai	2/92	Freezer
Flashback	4/93	Lösung/Kart.
Flashback	3/93	Lösung/Kart.
Flashback	9/93	Codes
Flashback	11/94	Tip
Flight of the Intruder	9/91	Tip
Flood	1/92	Freezer
Fly Harder	3/93	Codes
Fly Harder	9/93	Cheat
Garfield	10/91	Tip
Gauldregon's Domain	5/91	Tip
Gear Works	11/93	Codes
Gem'X	5/91	Codes
Gem'X	2/92	Cheat
Ghengis Khan	5/91	Tip
Ghostbusters 2	5/91	Cheat
Global Effect	11/92	Cheat
Global Gladiators	11/93	Freezer
Globdule	5/94	Codes
Goal!	9/93	Karten/Tips
Gobliins	2/92	Codes
Godfather	4/92	Cheat
Gods	1/92	Freezer
Gods	3/92	Tip
Gold of the Aztecs	4/92	Tip
Gremlins 2	4/91	Tip
Gunboat	10/91	Tip
Guy Spy	10/92	Cheat
Hägar	10/91	Codes
Hannibal	9/93	Tips
Hanse – Die Expedition	11/94	Tips
Hard Drivin' 2	7/91	Cheat
Harlequin	7/93	Tips
Heimdall	3/92	Tip
Heimdall	5/92	Lösg./Kart.
Heimdall	7/92	Tip
Heimdall 2	10/94	Lösg./Karten/Frz.
Helloween	9/91	Tip
Hero Quest	7/91	Tip
Hexuma	1/93	Lösung
Hexuma	12/92	Tip
Hill Street Blues	5/92	Tip
Hired Guns	1/94	Cheat
History Line 1914-1918	1/93	Codes
Hook	10/92	Cheat/Lösg.
Horror Zombies	9/91	Cheat
Hudson Hawk	5/92	Cheat
Human Race	7/93	Codes
Hunter	4/92	Tip
Hunter	7/92	Tip
Hydra	1/92	Cheat
Impact	4/91	Codes
Imperium	12/91	Tip
Impossible Mission 2025	9/94	Codes
Impossible Mission	12/94	Freezer
Indiana Jones 4 — Action	1/93	Cheat
Indianapolis 500	4/91	Tip
Innocent until Caught	5/94	Lösung
Interchange	10/91	Codes
International Karate	1/92	Cheat
Invest	5/91	Tip
Ishar	11/92	Lösung
Ishar 2	11/93	Lösung/Karten
Ishar 2	4/94	Freezer
Ishar 3	12/94	Lösung
Jaguar XJ 220	9/92	Cheat
James Pond 2	4/92	Tip
James Pond III	12/94	Cheat
Jim Power	9/92	Cheat/Freez.
Joe & Mac: The Caveman Ninja	3/93	Tips/Freezer
John Madden Football	7/92	Codes
John Madden Football	11/92	Tip/Freezer
Jonathan	9/93	Lösung
Jonathan	3/94	Tip
Jungle Strike	1/95	Codes
Jurassic Park	1/94	Tips/Codes
Kathedrale	1/93	Tip
Kathedrale	3/92	Lösung
K 240	10/94	Tips/Freezer
KGB	5/93	Lösung
KGB	12/94	Tip
Kick Off 2	7/91	Tip
Kick Off 3	9/94	Tips/Karten
Killing Game Show	4/91	Cheat
King's Bounty	11/91	Tip
King's Quest 5	5/92	Tip
Knightmare	3/92	Karten
Krusty's Fun House	1/94	Codes
Kult	3/93	Tips
Last Ninja 2	4/91	Lösung
Last Ninja 3	12/91	Lösg./Cheat
Leander	1/92	Codes
Leander	2/92	Freezer
Leander	3/92	Cheat
Leander	4/92	Tip
Leander	5/92	Tip
Legend	10/92	Cheat/Freezer
Legend of Kyrandia	12/92	Lösung
Legend of Kyrandia	12/94	Tip
Legends of Valour	4/93	Freezer
Legends of Valour	12/93	Lösung/Karten
Lemmings	4/91	Tip/Codes
Lemmings	1/92	Freezer
Lemmings 2	5/93	Tip
Lemmings 2	4/93	Freezer
Lemmings 2	10/93	Cheat
Lemmings 2	11/93	Tip
Lemmings 2	10/94	Tip/Karten
Leonardo	1/92	Cheat
Lethal Excess	5/92	Cheat
Lethal Weapon	4/93	Cheat
Licence to Kill	4/91	Tip
Life & Death	9/93	Tips
Line of Fire	11/91	Cheat
Lionheart	5/93	Cheat/Tip
Lionheart	3/93	Freezer
Lionheart	9/93	Tips
Lionheart	11/93	Cheat
Locomotion	9/92	Codes
Locomotion	12/92	Freezer
Logical	9/91	Codes/Cheat
Lords of Doom	9/91	Tip
Lords of Doom	10/91	Tip
Lord of the Rings	4/93	Tip
Lord of the Rings	3/93	Freezer
Lord of the Rings	7/93	Tips
Lost Patrol	1/92	Freezer
Lothar Matthäus	11/93	Tips/Karten/Freezer
Lotus 3	11/92	Codes
Lotus 3	12/92	Cheat
Lotus Esprit Turbo	7/91	Cheat
Lotus Turbo Challenge 2	12/91	Cheat
Lure of the Temptress	12/92	Tip
Mad TV	9/92	Cheat
Mad TV	4/92	Tip
Magic Pockets	2/92	Tip/Freez.
Magic Pockets	3/92	Tip
Manchester United Europe	10/91	Tip
Man. Un. Prem. League Champ.	7/94	Tips/Karten
Marvins Marvellous Adv.	1/95	Codes
McDonald Land	1/93	Cheat
Mega Lo Mania	12/91	Tip/Codes
Megatraveller 1	9/91	Tip
Megatwins	3/92	Cheat
Menace	12/91	Cheat
Mercenary 3	7/92	Tip
Mercs	4/92	Tip
Metal Law	9/94	Cheat
Metal Masters	7/91	Tip
Metal Masters	10/91	Tip
Miami Chase	11/91	Tip
Micro Machines	1/94	Freezer
Midwinter 2	1/92	Lösg./Kart.
Mig 29 Fulcrum	5/91	Tip
Might & Magic 2	11/91	Tip
Might & Magic 3	4/92	Tip
Might & Magic 3	9/92	Tip
Missiles Over Xenon	4/94	Cheat
Monkey Island 2	9/92	Cheat
Moonstone	5/92	Cheat
Morph	10/93	Tip/Freezer
Mortal Kombat	4/94	Cheat
Mortville Manor	9/91	Lösung
Motörhead	1/93	Cheat
Mr. Blobby	1/95	Codes
Mr. Nutz	5/94	Cheat
Mr. Nutz	7/94	Tips/Karten/Freez.
Myth	10/92	Cheat
Narco Police	5/91	Tip
Navy Seals	10/91	Cheat
Navy Seals	1/92	Freezer
Nebulus 2	12/91	Codes
Necronom	1/92	Codes
Necronom	3/92	Freezer
Nick Faldo's Golf	9/93	Cheat
Nicky 2	9/93	Codes
Nicky Boom	11/92	Codes/Frz.
Nicky Boom	12/92	Cheat
Nightbreed	7/91	Tip
Nightbreed (Act.)	11/91	Cheat
Night Shift	5/91	Cheat
Ninja Remix	4/91	Lösung
Ninja Warriors	1/95	Klassiker
Oh no! More Lemmings	1/92	Codes
One Step Beyond	10/93	Codes
Ork	3/93	Tips
Ork	7/92	Freezer
Ork	12/92	Cheat
Ork	4/94	Tips
Osiris	5/92	Codes
Out to Lunch	11/94	Codes/Cheat
Outzone	11/91	Codes
Overdrive	12/93	Karten
Over the Net	9/91	Tip/Cheat
Oxyd Magnum	4/94	Codes
Pacific Islands	9/92	Freezer
Pacland	1/92	Cheat
Pang	9/91	Cheat
Paperboy 2	12/92	Freezer
Parasol Stars	9/92	Cheat
Parasol Stars	7/92	Tip
Pegasus	12/91	Codes
Penthouse – Hot Numbers	5/93	Freezer
Perihelion	7/94	Lösung/Karten
PGA Tour Golf	5/91	Tip
Pinball Dreams	3/92	Freezer
Pinball Fantasies	1/93	Freezer
Pinball Fantasies	12/92	Cheat
Piracy on the high Seas	3/93	Tips
Pitfighter	2/92	Freezer
Pitfighter	7/92	Cheat
Pizza Connection	5/94	Tip
Pizza Connection	7/94	Tips
Plan 9 from Outer Space	10/92	Lösung
Player Manager	1/92	Freezer
Police Quest	17/91	Tip
Police Quest 1	11/91	Tip
Police Quest 1	12/91	Tip
Police Quest 2	2/92	Tip
Police Quest 2	9/92	Tip
Populous	12/91	Cheat
Populous 2	2/92	Codes/Cheat
Populous 2	3/92	Tip
Populous 2	7/92	Cheat
Populous 2 – the Challenge Games	3/93	Codes
Powermonger	4/91	Tip
P.P. Hammer	10/91	Codes
Predator 2 (ind.)	7/91	Cheat
Premiere	10/92	Cheat
Premier Manager	7/93	Cheat
Premier Manager	4/93	Cheat
Premier Manager 2	3/94	Cheat
Projekt X	9/92	Freezer
Projekt X	7/92	Tip
Projekt X	11/92	Freezer
Puggsy	5/94	Codes
Puggsy	9/94	Freezer
Push Over	9/92	Codes
Qwak	12/93	Freezer
Quest of Glory 2	9/91	Lösung
Quest of Glory 2	10/91	Lösung
Quik – The Thunder Rabbit	11/94	Cheat
Quik the Thunder Rabbit	12/94	Cheat
Railroad Tycoon	5/91	Tip
Railroad Tycoon	9/91	Cheat
Rampart	1/93	Tip
Realms	5/92	Tip
Realms	7/92	Freezer
Rectangle	9/91	Codes
Red Baron	2/92	Tip
Regent	11/92	Freezer
Regent	12/92	Tip
Return of Medusa	11/91	Cheat
Reunion	9/94	Tips
Revelation	7/91	Codes
Rick Dangerous	14/91	Tip
Rick Dangerous	11/91	Tip
Rings of Medusa Gold	11/94	Cheats
Rings of Medusa	1/95	Klassiker
Rise of the Robots	1/95	Tips
Road Rash	7/93	Codes
Robin Hood	11/91	Tip
Robin Hood	7/92	Cheat
Robocod	2/92	Cheat
Robocop 2	4/91	Tip
Robocop 2	5/91	Cheat
Robocop 3	2/92	Cheat
Robocop 3	7/92	Tip
Rock 'n' Roll	11/94	Klassiker
Rodland	12/91	Cheat
Rodland	1/92	Tip
Roger Rabbit - Hare	5/92	Cheat
Rome A.D. 92	7/93	Cheat
R-Type 2	12/91	Cheat
Rubicon	4/92	Cheat
Ruff 'n' Tumble	11/94	Codes
Ruff 'n' Tumble	12/94	Cheat
Rüsselsheim	11/94	Tips
Saint Dragon	4/91	Tip/Cheat
Saint Dragon	7/91	Cheat
Second Samurai	4/94	Codes
Sensible Soccer	5/93	Tip
Sensible Soccer	9/92	Tip
Sexy Droids	11/92	Freezer
Shadow Dancer	11/91	Cheat
Shadowlands	9/92	Lösg./Kart./Frz.
Shadow of the Beast 2	9/92	Tip
Shiftrix	9/91	Codes
Silent Service 2	1/92	Tip
Silkworm	4/91	Cheat
Silly Putty	3/93	Cheat/Tips
Sim Ant	7/92	Cheat
Sim City	11/94	Klassiker
Sim City 2000	1/95	Tips
Simon the Sorcerer	5/94	Tip
Simon the Sorcerer	11/94	Tip
Simpsons	3/92	Cheat/Tip
Simpsons	4/92	Tip
Simpsons	7/92	Tip
Sink or Swim	7/93	Codes
Sleepwalker	5/93	Cheat
Sleepwalker	4/93	Freezer
Sliding Skill	1/92	Codes
Smash TV	3/92	Freezer
Soccer Kid	11/93	Freezer
Soccer Kid	12/93	Tips
Software Manager	7/94	Tips
Sonic Boom	11/91	Cheat
Soul Crystal	9/92	Lösung
Space Ace 2	3/92	Tip
Space Ace 2	4/92	Freezer
Space Crusade	1/93	Freezer
Space Gun	7/92	Tip
Space Hulk	4/94	Tips
Space Quest 3	12/91	Tip
Space Quest 3	7/92	Tip
Space Quest 4	4/92	Lösg./Kart.
Special Forces	7/92	Cheat
Speedball 2	4/91	Tip
Speedball	1/92	Freezer
Speedball 2	1/92	Freezer
Spherical	4/91	Codes/Cheat
Spindizzy Worlds	1/92	Cheat
Spirit of Adventure	10/91	Cheat
Starbyte Supersoccer	1/93	Freezer
Stardust	3/94	Freezer
Starlord	10/94	Tips
Sternsiedler	10/94	Codes
Stone Age	9/92	Cheat/Codes
Stormball	12/91	Cheat
Storm Master	7/92	Cheat
Streetfighter 2	4/93	Cheat/Tips
Streetfighter 2	3/93	Cheat
Strider 2	11/91	Cheat
Striker	11/92	Freezer
Stundenglas	7/91	Tip
Sturmtruppen	11/92	Cheat
Suburban Commando	3/94	Codes
Super Cars 2	7/91	Cheat
Super Cars	1/95	Klassiker
Superfrog	7/93	Codes
Superfrog	5/93	Codes/Frz.
Super Methane Brothers	9/94	Freezer
Super Stardust (AGA)	12/94	Codes
Super Wonderboy	5/91	Tip
Switch Blade	1/92	Freezer
Switch Blade 2	2/92	Cheat
SWIV	9/91	Cheat
Sword of Honour	1/93	Cheat
Swords of S. (ind.)	10/91	Tip
Syndicate	10/93	Tips
Tangram	7/91	Codes
Team Yankee	5/92	Tip
Tearaway Thomas	1/93	Freezer
Teenage Mutant Turtles	4/91	Cheat
Telekommando II	3/94	Lösung
Terminator 2	3/92	Cheat/Frz.
Test Drive 2	4/91	Cheat
The Games: Espana '92	12/92	Tip
The Humans	1/93	Tip
The Humans	12/92	Codes
The Lost Vikings	9/93	Codes
The Lost Vikings	10/93	Lösung (Teil 1)
The Lost Vikings	11/93	Lösung
Theme Park	12/94	Tips
The Oath	1/93	Codes
The Oath	2/92	Cheat
Think Cross	12/91	Codes
Thunderhawk	11/91	Tip
Thunderhawk	3/92	Tip/Frz.
Thunder Jaws	1/92	Cheat
Tiny Skweeks	12/92	Codes
Titus the Fox	7/93	Tips
Titus the Fox	5/92	Codes
Toki	9/91	Cheat
Toki	1/92	Freezer
Tony & Friends in Kelloggsland	11/94	Cheat
Top Gear 2 (AGA)	1/95	Codes
Top Wrestling	9/92	Cheat
Torvak the Warrior	5/91	Cheat
Total Recall	5/91	Cheat
Total Recall	10/91	Cheat
Transartica	7/93	Tip/Lsg./Kart./Frz.
Transartica	10/93	Cheat
Traps 'n' Treasures	10/93	Kart./Frz./Cod.
Traps 'n' Treasures	12/93	Tips/Karten
Treasure Island Dizzy	4/91	Cheat
Treasure Island Dizzy	5/91	Cheat
Trex Warrior	1/92	Cheat
Troddlers	12/92	Codes/Frz.
Trolls	7/93	Freezer
Turbo Out Run	4/91	Cheat
Turn'n Burn	10/91	Codes
Turrican 2	4/91	Cheat
Turrican III	7/94	Cheats
UGH!	10/92	Codes
UGH!	11/92	Tip
Ultima 6	4/92	Cheat
Ultima 6	9/92	Tip
Under Pressure	3/92	Cheat
Unendliche Geschichte 2	4/91	Codes
Unendliche Geschichte 2	5/91	Codes
Universe	12/94	Lösung
Uridium 2	1/94	Freezer
Utopia	12/91	Tip
Valhalla	10/94	Codes
Vaxine	10/91	Cheat
Vision	7/93	Lösung
Vroom	4/92	Freezer
Walker	4/93	Tips
War in the Gulf	9/93	Cheat
Warlords	7/91	Tip
Warzone (ind.)	9/91	Tip
Waxworks	4/93	Freezer
Waxworks	10/93	Tip
Waxworks	1/94	Tip
Weird Dreams	3/92	Tip
Whale's Voyage	7/93	Tips
Whale's Voyage	12/93	Freezer
Whale's Voyage	10/94	Tip
Whirlwind Snooker	1/92	Tip
Whirlwind Snooker	3/92	Cheat
Wild West World	4/91	Tip
Wild West World	5/91	Tip
Wild West World	7/91	Tip
Wing Commander	5/93	Cheat
Wing Commander	4/93	Cheat
Wings of Death	4/91	Cheat
Winzer	3/92	Cheat
Wizardry 6	1/94	Tip
Wizkid	12/92	Tip
Wiz 'n' Liz	5/94	Tips/Frz.
Wolfchild	4/92	Freezer
Wolfchild	5/92	Tip
Wonderdog	12/93	Codes
Wongs (ind.)	9/91	Cheat
Wongs (ind.)	10/91	Cheat
Wrath of Nikademus	7/91	Tip
WWF European Rampage	4/93	Cheat
WWF Wrestle Mania	2/92	Tip/Frz.
Xenon 2	1/92	Freezer
Yo! Joe!	10/93	Freezer/Tips
Zak McKracken	7/91	Tip
Zarathrustra	5/91	Codes
Zool	7/93	Tips
Zool	4/93	Tips
Zool	1/93	Cheat/Tip
Zool	12/92	Freezer
Zool 2	7/94	Freezer

CD NEWS

SCHILLER-TURBOS

Das Rad des Fortschritts dreht sich unaufhörlich, und mit ihm die Schillerscheibe – jetzt quasi auf flotteren Tellern, denn Doublespeed-Laufwerke sind nur noch der Schnee von gestern! Die weiße bzw. silberne Pracht von heute sind dagegen CD-RÖMer der Marke Triple- oder Quadrospeed; nicht zuletzt deshalb, weil sie in den letzten Wochen einen Preisverfall erlebt haben: Wo so ein Schiller-Flitzer vor einem Jahr noch an die 1.200 Mäuse gekostet hat, ist man heute schon ab 400 Märkern dabei! Voraussetzung ist ein Amiga mit Enhanced IDE-Controller wie z.B. der A1200 mit **Overdrive**- oder **CD1200**-System. Beide Modelle sind ab sofort mit dreifach bzw. vierfach schneller Schillerschleuder lieferbar, der Aufpreis zu herkömmlichen Doppelspeedern beginnt bei rund 100 Mark. Näheres über:
BSC, Tel.: 0 99 31/9 17 50 (CD1200)
Telmex, Tel.: 0 80 24/87 30 (Overdrive)

POWER-DRUCK

Angehende Desktop Publisher werden auf der **R-H-S DTP-Kollektion** fündig: Die CD-Sammlung enthält Bilder und Clip Arts in rauhen Mengen, thematisch geordnet und in verschiedenen Qualitätsstufen von SW-Pictures bis hin zu bunten 24-Bit-Iffs. Darüber hinaus finden sich Vektor- und Bitmapfonts zur Weiterbearbeitung mit einer beliebigen Textverarbeitung oder dem enthaltenen **PPrint Deluxe** – einem einfachen DTP-Programm, das zur Produktion von Grußkarten oder Vereinszeitschriften völlig ausreicht. Wer so was brauchen kann, der wende sich mit 89 Lettern in der Tasche an:

Stefan Ossowskis Schatztruhe,
Tel.: 0201/78 87 78

DEMO-SAMMLUNG

Szenefreaks, aufgehorcht: Der Silberling mit dem Titel **Demomania I** enthält massig Stoff aus dem Software-Underground! So etwa Demos für Standard- und AGA-Amigas, aktuelle Musicdisks und Slideshows sowie auch Demoversionen kommerzieller Programme wie dem Backup-Utility „Diavolo" oder dem Sprachgenie „Euroübersetzer". Die Benutzeroberfläche ist dabei zwar hübsch, aber das Handling umständlich – die Soft liegt komplett im komprimierten DMS-Format vor, weshalb jedes einzelne Progi vor der Ausführung auf Diskette entpackt werden muß. Zwar erleichtern dabei Erläuterungen zu jedem File die Auswahl, doch am CD³² nützt das wenig; hier ist die Scheibe ohne SX1-Computererweiterung höchstens als Mini-Frisbee zu gebrauchen. Der Rest der Menschheit wendet sich (auch zwecks Erfragung von Preis und Lieferbedingungen) an:

AMItech Computerversand,
Tel.: 0 53 61/746 50

HÖR-SPIEL

Zwar hat Software 2000 bisher keine CD-Konvertierung der Eroberungs-Sim **Christoph Kolumbus** in die Amiga-See stechen lassen, doch zumindest für Musik-Fans könnte sich die Anschaffung der CD-Version für den PC lohnen: Hier warten 29 orchestrale Musikstücke aus der begnadeten Feder von **Chris Hülsbeck**, mit denen jeder herkömmliche CD-Player klarkommt. Und den wahren Fan werden wohl auch die geforderten 90 Märker nicht abschrecken, selbst wenn sie ein für ihn nutzloses Game beinhalten – oder doch?

DRUCK-FEHLER

Hier eine kurze Berichtigung zum Special über MPEG-Movies aus dem letzten CD-Joker: „Der Prinz aus Zamunda", „Eine verhängnisvolle Affaire" und „Ein Fisch namens Wanda" kosten leider doch jeweils 39,95 DM und nicht, wie irrtümlich ausgedruckt, nur 9,95 DM. Der Verantwortliche wird bereits gefoltert – indem er die Streifen wieder und wieder ansehen muß.

The BIG RED Adventure

Die Chaoten Doug Nuts, Dino Fagoli und Donna Fatale trieben sich Ende 1993 ja schon in „Nippon Safes Inc." herum, wenn auch (kommerziell gesehen) relativ erfolglos. Nun schickt sie Core Design erneut auf die Pirsch!

Mögen die Coder von Dynabyte seinerzeit bei der Premiere mit noch so vielen Mängeln zu kämpfen gehabt haben, beim zweiten Mal wird ja bekanntlich alles besser. Daran glauben wir fast so fest wie daran, daß man alten Damen über die Straße zu helfen hat – und hier benötigt immerhin Mütterchen Rußland persönlich die Hilfe der drei schrägen Abenteurer:

Irgendwo in einem streng geheimen Keller Moskaus hocken nämlich ein paar graubärtige Väterchen in Rotarmisten-Uniform beisammen und grübeln darüber nach, auf welche Weise man Herrn Marx wieder auf die Sockel der Denkmäler und die Errungenschaften der neuen Zeit wie Lenintendo und KGB TV auf den Müllhaufen der Geschichte verfrachten könnte. Wie gut, daß Meisterdieb Doug Nuts da gerade hinter der Zarenkrone her ist, Dino seinen Dampfer verpaßt und Donna sich verzweifelt bemüht, ihre anrüchige Vergangenheit als Striptease-Tänzerin zu vertuschen. Was das alles nun wieder mit der Transsibirischen Eisenbahn, dem Papagei der Zigeunerin Zelda und dem künftigen Schicksal von Jelzins Heimat zu tun hat? Keinen Schimmer, aber das ist ja der Clou an der abgedrehten Story – Ihr werdet es schon selber herausfinden müssen!

In der Zwischenzeit sei aber immerhin verraten, daß sich die Geschichte wie beim Vorgänger in drei verschiedene Handlungsstränge (für jeden „Helden" einen) aufteilen wird, die erst im Laufe der Zeit zusammenwachsen. Daß es dabei an abgedrehtem Humor nicht mangeln sollte, dürftet Ihr inzwischen selbst erraten haben; nicht zuletzt, weil das auch die Schokoladenseite an „Nippon Safes" war. Die Rede ist also von einem 3D-Grafikadventure im Stil von Lucas Arts, das in bester Sitcom-Manier einen Gag nach dem anderen abfackelt, während der Spieler von einem mausgesteuerten Multifunktions-Cursor und dem per Klick aufrufbaren Inventory bei der Stange gehalten wird. Akustisch wird beste Barmusik geboten, wobei jeder der über 100 Räume ein eigenes musikalisches Thema zu Gehör bringen soll. In Sachen Gameplay warten 50 NPCs auf Interaktion; die zahlreichen edelkranken Rätsel können jeweils auf verschiedene Art und Weise gelöst werden. Und die Grafik sieht ja bereits recht spaßig aus, auch wenn unser Vorab-Muster noch ein wenig Feinschliff in Sachen Animation vertragen könnte.

Aber was soll's, schließlich wollen Bruno Boz und seine Mannen das Game ganz stilgerecht im scherzgewohnten April veröffentlichen, und bis dahin sind's ja noch ein paar (Arbeits-) Tage. Genug Zeit zudem, darüber nachzudenken, ob das Teil wirklich und wahrhaftig nur auf CD herauskommen soll – man will doch auch als Normal-Amigo noch was zu lachen haben, oder? (jn)

Schillernde Wundertüten

PD-COMPILATIONS AUF CD

Public Domain-Software auf Schillerscheibe verspricht viel Spaß für wenig Geld, passen auf eine CD doch Dutzende solcher Programme. Wir sind mal in die Flut einschlägiger Kollektionen abgetaucht, um zu sehen, wo das Versprechen kein leeres ist!

VOR-SPIEL

Ehe wir das Angebot sichten, sei auf einige Hardware-Hürden hingewiesen. So taugen die Programme auf den PD-Silberlingen prinzipiell zwar meist auch für das alte CDTV, doch gilt hier dasselbe wie für Commodores jüngere Multimedia-Maschine CD[32]: Nur bootfähige Scheiben, also solche, die ihren Inhalt auch außerhalb der Workbench offenbaren, kommen in Frage – und das sind leider die wenigsten. Hinzu kommt, daß viele Programme gepackt vorliegen und vor Benutzung auf Diskette bzw. Festplatte kopiert werden müssen. Sinn macht die Schiller-PD damit in allererster Linie auf einem (AGA-) Amiga mit 2 MB RAM, Tastatur, Festplatte und Floppylaufwerk.

POWER-GAMES

Die obligate Ausnahme von der Regel kommt vom Media Team. Ihr Silberling ist bootfähig und dank seiner hübschen Bedienoberfläche auch an CDTV und CD[32] völlig problemlos zu nutzen. Der Großteil der rund 500 darauf befindlichen PD-Spiele ist sofort startfähig, alle Files liegen zusätzlich komprimiert als Lha- bzw. DMS-File vor, was das Bunkern auf Festplatte oder den schnellen Versand per Modem vereinfacht. Die Zockware ist nach Genres geordnet abgelegt; neben dem PD-üblichen Schrott finden sich viele feine Klassiker wie die C64-Konvertierung **Aztec Challenge**, der Ballerknaller **Cybernetix**, der Netzwerk-Rolli **Empire** und massig **Demoversionen älterer Kommerz-Games** – etwa „Stardust", „Lotus III", „Agony" oder „Beast III". Auch wer **Tips, Tricks und Lösungen** zu Titeln wie „Lure of the Temptress" oder „Ambermoon" sucht, wird hier fündig. Der digitale „Powerkatalog" erleichtert dabei die Suche nach spezieller PD-Soft ungemein, weshalb wir zur Investition von 59,– durchaus raten können.

Auch für CDTV und CD[32] zu empfehlen: Power-Games

MEGAHITS 3

Feine Benutzeroberfläche, aber umständliches Handling: Megahits 3

Die aktuelle Scheibe aus der etablierten Megahits-Serie beinhaltet sämtliche Ausgaben der bekannten **Nordlicht-Serie** bis einschließlich Nummer 30 sowie alle bislang erschienenen **Werbegames** und ein paar weitere, nach Genres geordnete Highlights wie **Megaball 3** oder **Deluxe Galaga**. Weiter finden sich **Patches** zu Kommerz-Soft wie „Anstoß" oder „Elite 2" und nützliche Tools wie z.B. der Virenkiller **VT 2.68** oder das Directory-Utility **DirWork**. Kurzum, es wartet der Inhalt von über 340 Disketten, darunter rund 1.200 Spiele! Mangels Bootmöglichkeit haben CDTV/CD[32]-Besitzer aber leider das Nachsehen, während der Rest der Welt einen Teil der Programme sofort starten kann, den anderen Teil aber erst mühselig auf Disk oder Festplatte entpacken muß. Na, wenigstens leistet die hübsche Benutzeroberfläche namens „WorkOnCD" dabei mit Suchfunktion und Inhaltsbeschreibungen zu jedem File Hilfestellung. Wer also über die geeignete Hardware verfügt, sollte die Programmflut von Rhein-Main-Soft für 79,– DM anrollen lassen.

GIGANTIC GAMES

Masse statt Komfort, so könnte Mirko Geuthers Motto bei der Herstellung dieser nicht bootfähigen Schillerscheibe gelautet haben: Von den rund 1.200 enthaltenen Spielen ist ein (alphabetisch sortierter) Teil zwar direkt von CD startfähig, doch viele Titel müssen vor Benutzung erst auf Diskette kopiert bzw. entkomprimiert werden – darunter immerhin die komplette **Assassin-Serie**, eine 141 Scheiben umfassende Spielesammlung mit ausgewählter Spitzensoft. Auch klappt das Entpacken oft durch bloßes Anklicken, und

Handarbeit ist angesagt: Gigantic Games

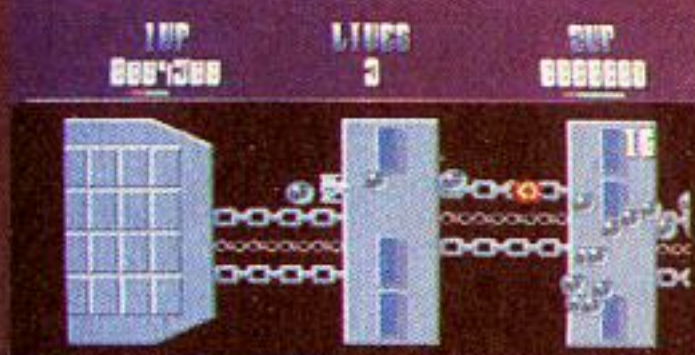
wer sich die Mühe macht, kommt in den Genuß vieler interessanter Titel. Da finden sich saubere Klassik-Konvertierungen vom Schlage eines **Donkey Kong**, **Frantic Freddie** und **Defender** neben hochkarätigen Prügeltiteln wie **Fighting Warriors** oder guten **Werbespielen**. Bemerkenswert ist außerdem die gelungene Auswahl von **Demo-Versionen aktueller Vollpreis-Titel** wie „Banshee" oder „Syndicate". Aufspüren muß man derlei PD-Perlen jedoch eigenhändig, denn weder eine Suchfunktion noch ein ordentliches Gesamtverzeichnis erleichtern die Programm-Pirsch auf dieser 50 Mark teuren Compilation.

BERLINER SPIELEKISTE

Viel Inhalt, wenig Komfort: Berliner Spielekiste

Zwar haben die Hersteller (GVT & Berlin PD) hier alle Ausgaben der bekannten PD-Serie **Spielekiste** bis Nummer 500 und damit rund 900 Games inklusive einiger Kommerz-Demos versilbert, doch die Files wurden fast ausnahmslos in gepackter Form auf einer nicht bootfähigen Scheibe abgelegt – nur eine mäßige Auswahl kann sofort von der Workbench aus gestartet werden. Um die Files auf Floppy zu entpacken und damit in den Genuß der vielen Toptitel zu kommen, ist also relativ viel Handarbeit (teils sogar mittels der Shell) erforderlich, zumal eine vernünftige Benutzeroberfläche ebenso fehlt wie eine ausführliche Anleitung zum nicht eben handlichen **DMS**-Packer. Dafür bekommt man für seine 59,– DM hier zusätzlich eine prall gefüllte Tools-Schublade, wo der praktische Diskettenretter **Disksalv 2**, der hübsche Wegweiser **Amiga Route** und das Virenkiller-Trio **VT 2.68**, **VirusZ** und **Virus-Checker** eine Heimat gefunden haben. Ein nettes Gimmick sind auch die ansprechenden Digi-Filmchen, selbst wenn sie teilweise erst ab 4 MB RAM laufen.

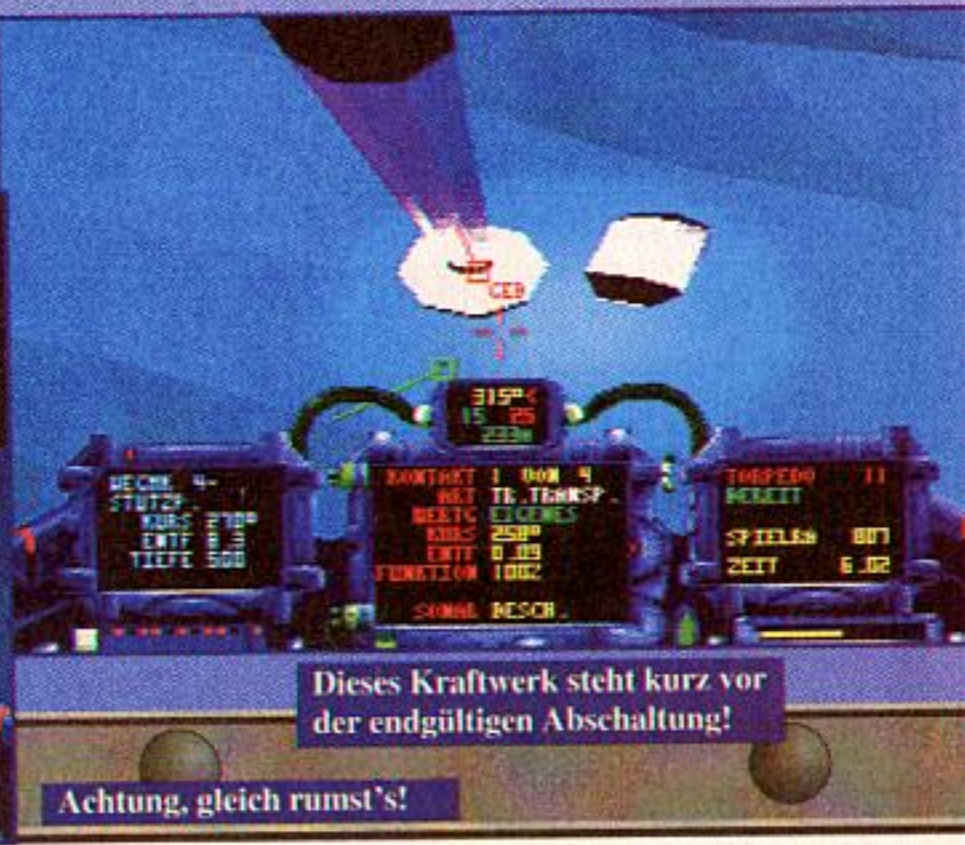
DER REST VOM FEST

Nicht ganz unerwähnt sollen einige teils ältere, teils wenig überzeugende und teils nicht sehr verspielte Schiller-Sammlungen bleiben, die in der Regel zwischen 20 und 50 Mark kosten. So wurden unter dem Titel **Now that's what I call Games 1, 2 & 3** jeweils 100 meist ältere PD-Titel auf drei CDs gesammelt. Die gleiche Menge findet sich auf den beiden Scheiben **Demo I & II**, dazu noch Demos, Animationen, Soundmodule und IFF-Bilder. Ein guter Anspieltip sind auch die Rundlinge aus der **Aminet**- bzw. **17 Bit**-Serie, welche neben zahlreichen Spieleperlen viele praktische Tools und Programmier-Nützlichkeiten beinhalten. Eher enttäuschend ist dagegen die mit **Gamers' Delight** betitelte Kollektion, denn hier warten gerade mal drei (immerhin qualitativ überzeugende) Dutzend Spiele. Aber dafür ist hier dank Bootfähigkeit und ordentlicher Menüführung die Benutzung am CDTV/CD³² problemlos. Tja, man kann eben nicht alles haben… (rl)

TITEL	INHALT	CD³² & CDTV	URTEIL	PREIS	HERSTELLER
Power Games	Rund 500 PD-Spiele plus (englische) Lösungshilfen und Demoversionen kommerzieller Spiele.	ja	sehr gut	59,– DM	Media Team
Megahits 3	Nordlicht-Serie bis Nr. 30, Werbespiele, PD-Games Patches. Insgesamt ca. 1.200 Spiele.	nein	gut	79,– DM	Rhein-Main-Soft
Gigantic Games	Assassin-Serie bis Nr. 141, PD- und Werbespiele, Demoversionen kommerzieller Games. Insgesamt ca. 1.200 Spiele.	nein	gut	50,– DM	Mirko Geuther
Berliner Spielekiste	Spielekiste-Serie bis Nr. 500, PD-Tools und Digi-Filme. Insgesamt ca. 900 Games.	nein	mittel	59,– DM	GVT/Berlin

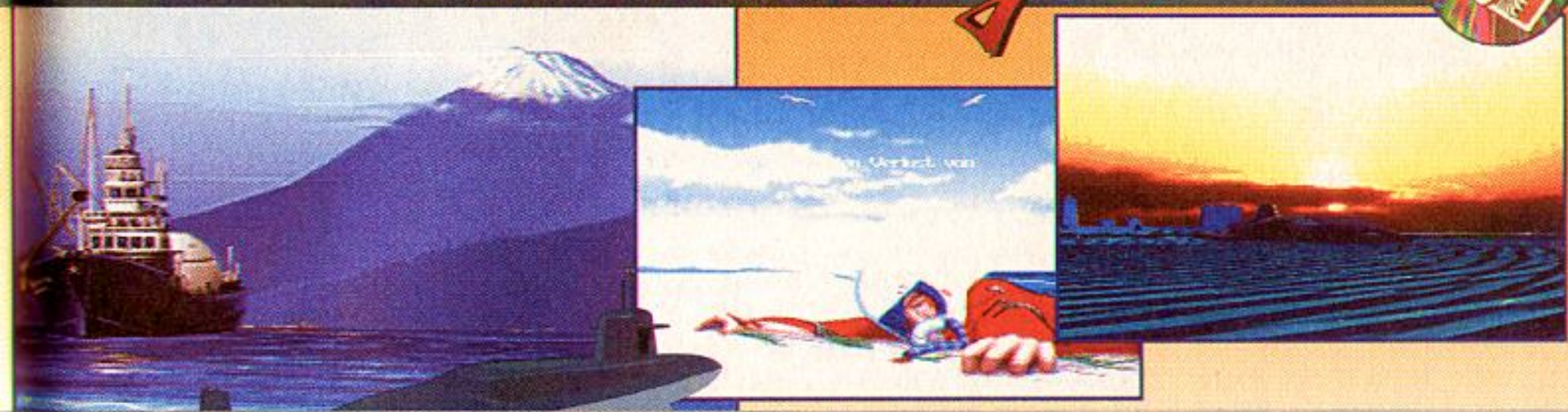
SUBWAR 2050

Seit „Silent Service 2" ist kaum noch ein U-Boot in Amiga-Tiefen abgetaucht, im Silbermeer treibt sich nicht eine Tiefseesimulation herum – da kommt diese wässerige Zukunftsvision von MicroProse ja gerade recht!

Heimatbasis voraus

Der Ozean… unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 2050, wo sich die Meere zum Hauptlieferanten für Nahrung und Rohstoffe aller Art entwickelt haben. Dies sind allerdings nicht die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise und auch nicht die der DSV SeaQuest – sondern eines U-Boot-Kommandanten, der im Auftrag der Schwert- und Schildgesellschaft gegen konkurrierende Großkonzerne ausläuft.
Da der Krieg der Multis um die besten Fang- und Schürfgründe längst weg von juristischen Gefechten und verdeckter Spionage, hin zu bis an die Zähne bewaffneten Kämpfen eskaliert ist, darf sich der Kapitän zunächst eines von vier Booten aussuchen, die entweder besonders tief abtauchen können oder besonders wendig sind. Mit einem dieser Pötte geht es in rund 40 Missionen in den umgänglichen Nordatlantik, die tückische Arktis oder gar das Chinesische und das Japanische Meer, wo dann wirklich der ganze Seewolf gefragt ist. Hier wie dort gestalten sich die Einsätze sehr abwechslungsreich, denn mal dürfen Unterwasserkraftwerke zerbröselt werden, dann ist Geleitschutz für Truppentransporter erforderlich, oder gegnerische Schürfroboter sind zu eliminieren. Dabei erhält man gelegentlich auch das Kommando über hilfreiche „Flügelmänner", was aus dem jeder Mission vorangestellten Briefing zu erfahren ist. Diese Einsatzbesprechungen sind nicht nur recht ausführlich, hier darf auch eine Übersichtskarte des jeweiligen Einsatzgebietes aufgerufen werden.
Der Aufbau des Spiels folgt nun den bewährten MicroProse-Pfaden, es sind also nacheinander mehrere Wegpunkte abzufahren, wobei eine Texteinblendung auch während des Kommandos nochmals in aller Kürze an die anstehenden Befehle erinnert. Damit's bei Feindkontakt dann auch so richtig schön rumst und kracht, stehen neben gegnerverwirrenden Decoys allerlei Raketen und Torpedos zum Abschuß bereit – der richtige Umgang mit diesen Knallkörpern darf übrigens risikolos in fünf Trainingsmissionen eingeübt werden. Und das ist auch gut so, denn anders als beim eher actionlastigen „Silent Service 2" steht hier der Simulationsaspekt ganz klar im Vordergrund: Jede Menge Kontrollinstrumente und Anzeigen wollen beherrscht und betätigt werden, andernfalls hat man sehr schnell ein sehr feuchtes Grab gefunden!
Aber keine Sorge, der hiesige Tiefsee-Schrottplatz bietet eine Wiederbelebungs-Option für abgeschossene Konzern-Kapitäne, zudem kann die Hilfe eines automatischen Wartungsroboters in Anspruch genommen werden. Und der ist in der Lage, selbst die gröbsten Schäden binnen Minuten zu beheben. Sollte auch das nicht genügen, läßt sich die Feindintelligenz dreifach variieren und zudem der Detailgrad der Grafik anpassen, was in der Praxis aber so gut wie nie erforderlich sein dürfte. In jedem Fall folgt nach bestandener Mission ein De-Briefing, wo man über Abschußzahlen von Freund und Feind sowie über das mit der Aktion verdiente Kleingeld informiert wird. Allerdings hat der Kontostand hier im Grunde keinen Einfluß auf den Spielverlauf, die erarbei-

Dieses Kraftwerk steht kurz vor der endgültigen Abschaltung!

Achtung, gleich rumst's!

Verschrotten wir mal ein paar Schürfmaschinen...

tete Kohle symbolisiert lediglich den persönlichen Erfolg.
Ein Erfolg auf ganzer Linie ist dabei die Präsentation dieser futuristischen Wasserschlachten, denn wer sich nicht von dem stark instrumentierten Cockpit abschrecken läßt, bekommt ziemlich flotte und darüber hinaus auch hübsche 3D-Grafik mit schattierten Polygonen zu sehen. Dunst und Beleuchtungseffekte verstärken den Eindruck, sich tatsächlich im kühlen Naß zu befinden; dazu kommen gerenderte Zwischenbilder, die das futuristische Ambiente von Subwar 2050 gekonnt unterstreichen. Ja, selbst der Sound (das traditionelle Stiefkind im Genre) weiß mit seinen gelegentlichen Walgesängen und dem wohligen Maschinentuckern durchaus zu gefallen, zumal die abgespaceten Musikstücke sehr gut zur Atmosphäre passen. Auch wurde die durchdachte Steuerung astrein auf das Joypad zugeschnitten, was leider keine Selbstverständlichkeit ist; man denke nur an die diesbezüglich etwas mißglückte CD-Version von „Gunship 2000". Und wer unbedingt mag, darf sich ja auch mit Tastatur und Stick abmühen.

Kurzum, was vor einem Jahr schon am PC recht gut gefiel, weiß nun am Amiga 1200 mit CD-ROM bzw. dem CD32 so richtig zu begeistern. Das Gameplay vermag wirklich dauerhaft zu fesseln, schon weil es viel Raum für Experimente läßt – und wer hier das Versteckspiel unter Ausnutzung der thermischen Schichten nicht irgendwann ebensogut beherrscht wie lautlose Ballasttank-Tauchmanöver, der wird ohne Zweifel eines Tages untergehen. Anders gesagt: Subwar 2050 ist nach langer Zeit endlich mal wieder ein toller U-Boot-Simulator, der aufgrund seiner Liebe zum Detail und vieler technischer Finessen selbst reine Flugi-Fans in seine spielerischen Tiefen „hinabziehen" kann! (mic)

SUBWAR 2050
(MICROPROSE)
U-BOOT-SIMULATION

85%
„TIEFGRÜNDIG"

GRAFIK	84%
ANIMATION	80%
MUSIK	84%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	84%
DAUERSPASS	86%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS DM 89,–

EINGABEMEDIUM	JOYPAD/TASTATUR/JOYSTICK
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Die Brücke

Mit dem Wal durchs Wellental

Diodenausfall?

RISE OF THE ROBOTS

Was sich vorher auf sagenhafte 13 Disketten verteilte, bringt nun die CD-Laufwerke kräftig zum Glühen – aber auch die Zornesader des Kritikers läßt diese futuristische Robot-Klopperei hier mächtig anschwellen!

Denn Mirage hat uns gleich drei Dinge vorenthalten: die zusätzlichen (Intro-) Animationen des entsprechenden PC-Silberlings, die versprochenen Musiktracks von Queen-Gitarrero Brian May – und irgendwelche Unterschiede zur bereits vorliegenden 1200er-Version…
Ein weiterer Kritikpunkt betrifft das stotternd abgebremste Spieltempo, wenn man beim CD³² die höchste Grafikdetailstufe wählt; nur wer den Roboteraufstand am AGA-Amiga (plus CD-ROM und Fast-RAM) niederschlägt, bleibt vor solchen Ruckeleien verschont. Mit der optimalen Konfiguration im Rücken schlägt Rise of the Robots jedoch gewältig zu, denn wenn sich die sieben farbenfrohen und wunderbar animierten, von der Statur her sehr unterschiedlichen SF-Kämpfer gegenseitig auf die Blechnase hauen, dann fliegen nicht bloß die Schrauben und Nieten, dann stimmt auch der Spielspaß! Das Optionsmenü kennt neben den üblichen Practice-Modi für Single- und Duospieler (dabei steuert man einen beliebigen Kämpfer) auch den sogenannten Storymodus: Hier schlüpft man in die Haut eines blauen Cyborgs und legt die CPU-Athleten der Reihe nach mit diversen Kicks, Tritten und Special-Moves flach. Erfolg und Mißerfolg hängen dabei von der per Knopfdruck variierbaren Schlagkraft, dem getroffenen Körperteil und dem eingestellten Schwierigkeitsgrad ab.
Sicher, die Power-Präsentation mit den gerenderten Kämpfern macht die Schlacht erneut zum Hochgenuß – aber wir hätten mit der CD halt gerne noch ein Stückchen höher hinaus gewollt… (rl)

Auf der Suche nach dem kleinen Unterschied

HIT

RISE OF THE ROBOTS
(MIRAGE/TIME WARNER INTERACTIVE)
ROBO-KEILEREI

87% „UNVERBESSERT"

GRAFIK	88%
ANIMATION	88%
MUSIK	81%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	90%
DAUERSPASS	87%
VARIABEL: 4 STUFEN	
PREIS	DM 99,–

CD

EINGABEMEDIUM	PAD/STICK
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

Rasende Rollstühle

BUMP'N BURN

Vor vier Monaten konnte uns Grandslams „Buggy Boy"-Klon bloß ein müdes Lächeln abringen – da darf man sich von einer nur unwesentlich veränderten CD-Ausführung natürlich keine Begeisterungsstürme erwarten.

Es hilft einfach alles nix, die Machart dieser niedlichen Action-Raserei ist und bleibt veraltet. Wer sich hier trotzdem den Pokal krallen will, der sucht sich eines von sieben Vehikeln mitsamt dem passenden Cartoon-Piloten (etwa Loretta Lamour oder Eric der Eskimo) aus und bestreitet dann sieben Rennen.
Unterwegs kennt der Siegeswille keine Schamgrenzen, denn auf der Strecke eingesammelte Sterne verwandeln sich in Raketen, Minen, Öllachen und andere Konkurrentenkiller, während man aufgeklaubtes Geld in bessere Motoren, Panzerungen oder Reifen investiert. Die Begegnung mit den tobenden Naturgewalten (in Form von riesigen Schneebällen etc.) verbraucht nämlich kostbare Zeit, darüber hinaus nagt sie an der Leistungsfähigkeit der eigenen Karre. Und es muß ja zumindest immer der dritte Platz erreicht werden, sonst verhindert nur noch eins der drei Continues das vorzeitige Aus. Das alles kann man in drei Schwierigkeitsgraden erleben, zudem darf man auf Wunsch einem menschlichen Konkurrenten am Splitscreen die Rücklichter zeigen.
In Sachen Präsentation meldet der Verkehrsfunk Grafiken aus dem 3D-Biedermeier, eine nette Titelmelodie, magere Effekte und neuerdings auch Sprachausgabe. Die Steuerung ist schwammig wie gehabt, allerdings geht das Waffenauslösen via Pad nun etwas flotter vonstatten. Spielerische Überraschungen waren dagegen nicht startberechtigt, wodurch CD-Konkurrenten wie „Top Gear 2" oder die „Lotus-Trilogy" immer noch locker an Bump'n Burn vorbeiziehen. (mic)

Seifenkisten aus der Mottenkiste

BUMP 'N BURN
(GRANDSLAM)
GAUDI-RENNEN

60% „ÜBERHOLT"

GRAFIK	61%
ANIMATION	63%
MUSIK	69%
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	61%
DAUERSPASS	58%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 69,–

CD

EINGABEMEDIUM	JOYPAD
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

Nostalgisches Diamantenfieber

Im Original ist diese Action-Knobelei älter als der Amiga selbst, hat Kingsoft dafür doch einst kräftig beim C64-Klassiker „Boulderdash" abgekupfert. Dank Almathera lebt die Legende jetzt auf CD weiter!

Hier triumphiert die Masse über die Klasse: Zwar sieht man den gut 100 Minen ihre zehn Jahre am Buckel überdeutlich an, doch verbergen sich hinter dem Plural-S im Titel über 10.000 Suchgebiete – wenn das kein Weltrekord ist? Zu verdanken ist er dem zeitlosen Spielprinzip, das immerhin schon zwei Fortsetzungen sowie, dank eines seinerzeit mitgelieferten Editors, ungezählte Levels der Marke Eigenbau (die teilweise als PD erhältlichen Abschnitte wurden aus aller Welt gesammelt) und damit ausreichend Stoff für diese ultimative Smaragdsuche erbracht hat.

Seit wir „Emerald Mine" vor über drei Jahren als Klassiker gewürdigt haben, hat sich demnach nichts Entscheidendes getan: Als erstes darf man sich hier das Bergwerk aussuchen, in dem man die Klunker sammeln will; danach wählt man eines von 16 Grafikdesigns aus – der Bergmann kann sich wie gewohnt als Männlein mit Baseballkappe präsentieren, er darf sich aber auch als Weihnachtsmann durch verschneite Levels knobeln oder als Pacman durch das Geröll beißen. Musik findet sich zwar keine auf der CD, aber die Sound-FX sind in acht Variationen erhältlich, von denen sich allerdings nur wenige erkennbar vom ebenfalls vertretenen Ur-Krach unterscheiden. Steht schließlich noch fest, ob in einem Stollen für ein oder zwei Spieler geschürft werden soll, geht's vom Optionsmenü direkt an die Arbeit. Sie besteht wie gehabt darin, unter Zeitdruck Steine, Gegner und andere Hindernisse aus dem Weg zu schaffen, um die zum Verlassen des jeweiligen Levels erforderliche Anzahl an Diamanten und Smaragden (engl. Emerald) einzusacken. Der Vorteil der vielen Köche dieses Breis dürfte auf der Hand liegen: Dynamit, Felsen, Türen, Schlüssel, Käfer, Schmetterlinge oder die berühmten Yam-Yams und Chaser (in den verschiedenen Grafikstilen tauchen völlig verschieden gestaltete Feinde auf) sind derart reichhaltig und variantenreich vertreten, daß Abwechslung hier wirklich ganz groß geschrieben wird. Um die Monster zu fangen oder abzumurksen und so an wichtige Gegenstände zu gelangen, sind also die unterschiedlichsten Taktiken gefragt. Der Nachteil eines von simpel bis nahezu unmöglich schwankenden Schwierigkeitsgrades besteht jedoch darin, daß man beim direkten Anwählen eines Abschnitts nie genau weiß, was einen da erwartet…

Wir haben es hier also eher mit einer CD für Fans zu tun, die weder vor total überholter Präsentation noch vor kleinen Macken (z.B. muß man erst einen Reset auslösen, ehe man sich eine andere Mine aussuchen kann) zurückschrecken. Sie werden mit 99 MB voller Knobelspaß pur beglückt – auf einer 39 Mark billigen Scheibe, die zudem auf einem CDTV oder gar einem Normal-Amiga mit CD-ROM läuft. (mm)

EMERALD MINES	
(ALMATHERA)	
ACTION-KNOBELEI	
64% „ZEITLOS"	
GRAFIK	31%
ANIMATION	27%
MUSIK	0%
SOUND-FX	34%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	68%
VARIABEL	
PREIS	DM 39,–
CD	
EINGABEMEDIUM	PAD/STICK
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	ANLEITUNG

Kleiner Bergarbeiter, was nun?

Klinglingling, hier kommt der Weihnachtsmann…

ALIEN BREED: TOWER ASSAULT

Welche Mühe sich Team 17 mit CD-Umsetzungen gibt, ist spätestens seit „Super Stardust" bekannt – und auch ihr actionreicher Alienbraten mundet vom Silberteller besser als eben noch aus der Diskettenschachtel!

Bereits die banale Hintergrundstory vom Überfall der Außerirdischen auf die Azarin-Kolonie und der anschließenden Verteidigungsschlacht wird in dieser Version zu einem ersten Höhepunkt des Games: Für das neunminütige (!) Intro wurde die Geschichte mit Hilfe des Raytracing-Programms „Real 3D" in derart packende Weltraumkämpfe, rasante Kamerafahrten und überwältigende Bilderstürme verwandelt, daß dem Betrachter die Kinnlade bis in die Kniekehle klappt. Nach diesem Meilenstein in Sachen Amiga-Animation muß das eigentliche Spiel da natürlich abfallen, aber was soll's? Immerhin enthält die CD ja gleich auch noch den Vorgänger „Alien Breed II" – also doppelter Alienbrutzelspaß zu einem absolut friedfertigen Preis!

Hier wie dort erinnert die Draufsicht-Action an den allerersten Alienbraten und damit an das klassische „Gauntlet"-Prinzip: Mit einer Handvoll Leben im Gepäck läuft man über Planetenoberflächen oder durch die verwinkelten Gänge einer Raumstation und macht die massiv anstürmende Brut mit dem Laser bekannt. Stärkere Waffen, Torschlüssel oder Infos zum Spielablauf sind an Terminals erhältlich, während Credits, frische Energie für den gebeutelten Schutzschild, Munitionskisten oder andere Nützlichkeiten (Automapping etc.) bloß aufgeklaubt werden müssen. Tower Assault spielt sich also ähnlich, aber dank des ausgeklügelten Designs doch deutlich schöner als seine Vorgänger: Da gibt's nun etwa den praktischen „Retreat Mode" für gut gedeckte Rückzüge, und der immer faire Schwierigkeitsgrad gewährt auch Sosöldnern eine reele Chance auf das Tête-à-tête mit der finalen Alienqueen.

Schnickschnack wie etwa eingestreute Zwischenbildchen fehlt zwar auch auf der Schillerscheibe noch, die altbekannten Qualitäten des Games blieben dafür vollzählig erhalten. Dazu gehört der missionsartige Aufbau der rund 50 mit Tunnels und Aufzügen untereinander verbundenen Abschnitte ebenso wie viel, viel Abwechslung – mal steht die Suche nach einem Geheimlevel an, dann gilt es wieder, einen Generator zu aktivieren, Geiseln zu befreien oder einfach nur unter Zeitdruck einem explodierenden Korridor zu entkommen. Die gelungene Steuerung und einen Gutteil der Präsentation kennt man dabei bereits vom A1200, aber auch die neuen Monster und die zusätzlichen Hintergrund-Animationen in den soft scrollenden Levels können sich sehen lassen. Und die aufwendige Soundkulisse (Titelmusik, FX und etwas Sprache) trägt gleichfalls zur fesselnden Atmosphäre bei.

Wer also ein CD [32] oder einen AGA-Amiga mit CD-ROM besitzt, darf unbesorgt zugreifen – auch wenn es Tower Assault schon wegen der Konkurrenz aus eigenem Hause ein wenig an Originalität mangelt und der Hit somit in der Schublade bleibt. (rl)

Wer ballert, lebt länger!

Mit auf CD: der zweite Alienbraten

Das geniale CD-Intro

ALIEN BREED: TOWER ASSAULT
(TEAM 17)
ALIEN-ACTION

79% „LECKER"

GRAFIK	76%
ANIMATION	79%
MUSIK	70%
SOUND-FX	75%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	80%
VARIABEL: 2 STUFEN	
PREIS	DM 79,–

CD

EINGABEMEDIUM	PAD/STICK
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

COMPUTER Vesalia

Industriestraße 25
46499 Hamminkeln
Fax: 02852 /1802
Autobahn A3
Ausfahrt
Wesel-Hamminkeln

Bestellannahme: 02852 / 9140-10
Bestellannahme: 02852 / 9140-11
Bestellannahme: 02852 / 9140-14

Autorisiertes Commodore AMIGA SERVICE - CENTER

TIPS DES MONATS

AKF 52 Monitor für A 1200 / A 4000 499,-
A 500 Set mit CD-ROM-LW u. Zub. 399,-
40 MB SCSI-HD u. A 2000 Contr. 129,-
ACORN RISC PC 600 210 MB-HD 2999,-
A 4000-40 6 MB 420 MB-HD 3799,-
A 4000-Tower 6 MB, 270MB SCSI-HD 4499,-

A 500 und Erweiterungen

A 500 mit 1.3 ROM und 2 Spiele 339,-
A 500 mit 1.3 und 2.0 ROM, 2 Spiele 449,-
AMIGA 500 2.0 Desktop u. Tower ab 699,-
A 570 SCSI- Controller 149,-
A 570 2 MB-RAM-Modul 269,-
AT-Bus-Contr., RAM/ROM-Option ext. 189,-
AT-Bus-Controller intern 129,-
80 MB-2.5 HD u. Contr. intern 379,-
240 MB-HD und Controller intern 399,-
240 MB u. Controller, RAM-Opt. extern 469,-
512 KB Karte Uhr/Akku, 2 Spiele 59,-
1.0 MB Karte für A 500Plus, 2 Spiele 79,-
2.0 MB mit Uhr/Akku, auch für REV 8a 189,-
2/8 MB Box, durchgeführter Bus 299,-
1.0 MB 68020 Turbo-Board, Copro.-S. 289,-
4.0 MB 68020 Turbo-Board, Copro.-S. 499,-
1.0 MB 68030 Turbo-Board, Copro.-S. 449,-
4.0 MB 68030 Turbo-Board, Copro.-S. 629,-

A 600 und Erweiterungen

AMIGA 600 1 MB, 2.0 ROM 339,-
AMIGA 600 Tower-Gehäuse ab 429,-
A 600 CD-ROM-LW, Software 399,-
Overdrive CD-ROM-LW, Software 439,-
PCMCIA 3.5 AT-Controller extern 199,-
240 MB-HD und AT-Controller extern 498,-
1.0 MB RAM-Karte, Uhr/Akku 109,-
2.0 MB PCMCIA-RAM-Karte 259,-

A 1200 und Erweiterungen

AMIGA 1200 420 MB-Harddisk a. Anfr.
Workbench 3.1 inkl. ROM's a. Anfr.
CD 1200 CD-LW, CD32-Emulator 399,-
Overdrive CD-ROM-LW, Software 439,-
PCMCIA 3.5 AT-Controller extern 199,-
240 MB HD inkl. AT-Controller extern 498,-
1.0 MB Memory Master, Copro.-S. 159,-
4 MB RAM-Karte, Coprozessor-S. 399,-
1 MB 68EC30/28 Turbo-Board, C.-S. 299,-
4 MB 68EC30/28 Turbo-Board, C.-S. 498,-
1 MB 68030/28 MHz Turbo-B., Co.-S. 398,-
4 MB 68030/28 Turbo-Board, Co.-S. 598,-
1 MB 68030/42 MHz Turbo-B., Co.-S. 498,-
4 MB 68030/42 MHz Turbo-B., Co.-S. 698,-

CDTV, CD 32 und Erweiterungen

CDTV Set: A 500/CD-LW, Fernbed. 299,-
CDTV Set: zusätzl.m.Tastatur u.3.5 LW 399,-
CD-32 u.TV-Kabel, 2 CD's, Tastatur 339,-
CD-32 u. Scart-Kabel, 2 CD's, Tastatur 359,-
CD-32 u. 1084S-Kabel, 2 CD's, Tastatur 369,-
SX-1 CD-32 Erweiterungsbox ab 449,-
SX-1 inkl. 3.5 LW, Tastatur, Maus 599,-
Joypad von Honeybee / Competition 49,-
CD-32 Emulator für SCSI-Controller 89,-
CD-32 Emulator für Tandem- Controller 79,-

A 2/3/4000 und Erweiterungen

AMIGA 2000 inkl. Workbench a. Anfr.
A 2065 Ethernet, orig. Commodore 499,-
A 2632 bis 112 MB, 0 MB bestückt 299,-
A 2000 Tower-Gehäuse ab 298,-
A 3000 u. A 4000 Tower-Gehäuse ab 298,-
A 2088 PC-Karte, 5,25 LW, Handb. 4 Disk 49,-
2.0 MB RAM-Karte, bis 8 MB möglich 269,-
A 2091 SCSI-Contr. 2 MB-RAM-Option 129,-
A 2008 AT-Bus-Controller RAM-Opt. 149,-
20 MB HD und A 2090 Controller, Disk 79,-
20 MB HD u. A 2091 autoboot Contr. 169,-
420 MB HD inkl. AT-Bus-Controller 499,-
Tandem-Contr. für AT-HD u. CD-ROM 149,-
Falcon SCSI-Contr. inkl. CD-32 Treiber 289,-

AMIGA - Laufwerke

3.5 HD-LW -extern (880 KB/1,44/1,76MB) 189,-
3.5 HD-LW -intern (880 KB/1,44/1,76MB) 169,-
3.5 WINNER-Drive alle Amiga extern 109,-
3.5 Promigos Drive, alle Amiga extern 99,-
3.5 LW-intern kompl. mit Zubehör je 89,-
A 500 / 600 / 1200. Für A 2000 / 3000 plus 10,-DM

Nützliches Zubehör

XStream Backup-System inkl. Streamer ab 399,-
Anschluß über Floppy-Port, intern/extern, hohe Kapazität
DTV-Commodore Desktop-Video 219,-
Genlock, Digitizer u. RGB-Splitter in einem Gehäuse, mit umfangreicher Software und deutschem Handbuch
Workbench 2.1: 5 Disk., 2 Handbücher 49,-
AS 320: Workbench 3.1 A 500 / A 2000 169,-
AS 330: A 3000 / AS 340: A 4000 je 199,-
Alle Workbench 3.1: 6 Disk, 3 Handb. und 3.1 ROM (s')
WINNER Stereo-Sound-Sampler 79,-
WINNER Midi-Interface 59,-
WINNER-Maus, sw, weiß, gelb, blau 39,-
autom. Mouse /Joystick - Umschalter 29,-
Optische 3-Tasten-Maus (Alfa-Optic) 69,-
Kabellose Maus inkl. Ladestation 99,-
Crystal Trackball, 3-fach leucht. Kugel 79,-
WINNER-Handy-Scanner 169,-
400 dpi, 64 Graustufen, Software, m. Parallelinterface
Handy-Scanner 800 dpi (Alfa Data) 269,-
COLOR-Handy-Scanner mit Software 379,-
OCR- Software f. AMIGA -Scanner ab 89,-
25 W o.12 W Stereo-Boxen u.Netzteil 79,-/55,-
80 W Stereo-Boxen inkl. Netzteil 119,-

2.5 Harddisk für A 500 - A 1200 int.

250 MB-HD 499,- 340 MB-HD 569,-
2.5 HD-Set A 600 o. A 1200 u. Software 19,-

Monitore

AKF 52 alle A 500- A 4000 Modi. 499,-
Autoscan 1438 alle A 1200-4000 Modi. 649,-
Philips TV-Monitor, Amiga-RGB-Kabel 399,-
A 1084S Moni. Mono o. Stereo-Ton a. Anfr.

PC & Risc PC

Acorn Risc PC600 420 MB-HD, CD-ROM 3999,-
PC 486/386 div.Konfigurationen ab 499,-
sat-surfer PC-Einsteckkarte NEU! 499,-
für TV-/ Audio-/ Satelliten- Empfang (950-2050 MHz)

Drucker

Citizen ABC Printer 24 Nadel 2 J. Gar. 329,-
240 Z / sec., Einzelblatt-E., Farb-Option, Amiga-Treiber
Citizen Swift 200 2 Jahre Garantie 449,-
24 Nadel-Matrix, 216Z / sec., 8 kB Speicher, Farb-Option
Epson Stylus 800+ 649,-
Tintenstrahldrucker, 48 Düsen, 360 dpi, 32 kB Speicher
Canon BJC-4000 Tintenstrahldrucker 929,-
Color, 240 Z / sec., 360x360 dpi, color/mono getrennt
Panasonic KX-P4400 LED-Drucker 979,-
Laser Qualität, 4 S/min., Einzelblatt-E., 300 dpi, extrem leise

3.5 AT- Harddisk		3.5 SCSI-Harddisk	
260 MB Seagate	299,-	270 MB Quant.	359,-
420 MB Seagate	379,-	540 MB Quant.	489,-
540 MB Seagate	429,-	730 MB Quant.	699,-
2.1GB Baracuda	1799,-	1.0 GB Quant.	1169,-

Ersatzteil-Service

ROM 1.3	39,-	ROM 2.04	49,-
ROM 2.05	69,-	ROM's 3.0	69,-
IC 8520 Portb.	29,-	IC 5719 Gary	33,-
IC 8362 Denise	39,-	IC 8373 Denise	59,-
IC 8364 Paula	39,-	IC 8372 B 2 MB	49,-
IC 8375-16 1 MB	49,-	IC 8375 B 2 MB	49,-

Coproz. mit Quarz 25 / 33 MHz 89,-/129,-
Coproz. mit Quarz 40 / 50 MHz 179,-/199,-
3.5 DD Marken-Disketten 100 Stück 69,-
3.5 HD Marken-Disketten 100 Stück 89,-
1.3 ROM mit Umschaltung, Typ angeben! 69,-
2.0 ROM mit Umschaltung, Typ angeben! 89,-
Workbench - Handbuch dtsch. und 3 Disketten
Amiga 500 Board 199,-
Amiga 500 Tastatur 89,-
Amiga 500 Tastaturgehäuse 49,-
Amiga 600 oder A 1200-Tastatur je 69,-
4.3 A oder 3.0 A Netzteil A 500-1200 79,-/59,-
A 2000 /A 3000 / A 4000 Tastatur je 99,-
Amiga 2000 Netzteil 179,-
AMIGA 2000 Gehäuse komplett 49,-
C 64 inkl. Software, original verpackt! 149,-
C 128 inkl. Netzteil, original verpackt! 169,-
128 kB RAM-Box für C 128 29,-
C 64 /C 128 Parallel-Interface 49,-
CDTV- A 570 Caddy 2 Stück 18,-
CDTV Tastatur dtsch., franz., spain 99,-
CDTV Scart-TV-Modul mit Kabel 49,-
CDTV 2.0 Upgrade mit 2.04 ROM 149,-
CDTV Umschaltplatine für 1.3 / 2.0 ROM 49,-
CDTV 3.5 Laufwerk extern, schwarz 99,-
Switch-Box f. Drucker/Scanner inkl. Kabel 39,-
Farbband sw für MPS 1224, MPS 1230, MPS 1500C, Man.-Tally 222 6 Stück, je 23,-
Farbband sw/color Citizen ABC 18,-/33,-

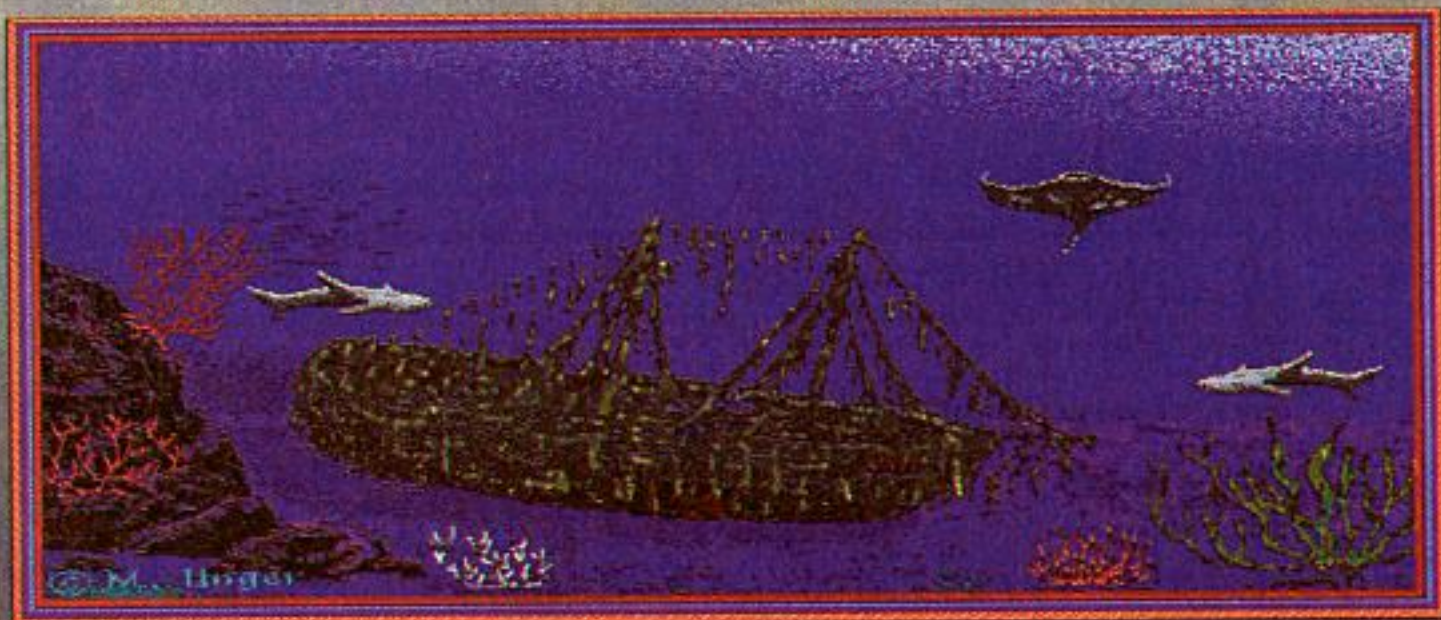
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Geschäftsz.: Mo.-Fr. 9.00-13.00 Uhr
14.00-18.30 Uhr
Sa. 9.00-13.00 Uhr

Vesalia-Shop-Duisburg
Dr. Wilhelm Roelen Str.386
Tel.: 0203 / 495797

Nachnahme-Versand mit Post oder UPS ab 10,-DM.
Großgeräte nach Gewicht.
Ausland: Vorkasse

Vesalia-Shop-Salzwedel
Altperverstraße 69
Tel.: 03901 / 33766

Nicht alle Artikel sind zu Versandpreisen in den Shops erhältlich

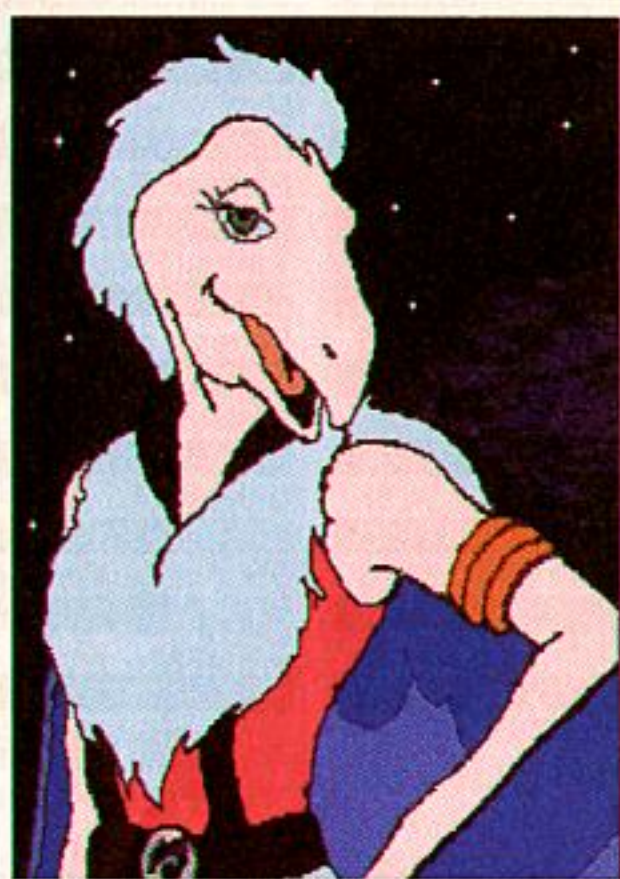
7 Jahre VESALIA * WINNER-Produkte = Made in Germany * 7 Jahre WINNER

Zuerst untergetaucht, um dann in der Galerie wieder aufzutauchen, ist Michael Unger aus Bernburg mit seiner Tiefsee-Impression. Das Einsatzgebiet für die Seaquest entstand auf einem 1200er mit „DPaint IV AGA".

Sonnenhungrig, wie wir nun mal sind, haben wir uns begeistert von Heiko Staeges Schriftzug am Monitor bräunen lassen. Gepinselt hat er ihn im heimatlichen Magdeburg auf seinem A1200 mit „DPaint IV AGA".

Arne Loof aus Hambergen hat dem Joker eine hübsche Frau vorgestellt – und das erstaunliche Ergebnis mit seinem 1200er und „DPaint IV AGA" festgehalten. „Die Maske" ist ein Dreck dagegen…

Diesen lauernden „Puma" schickte uns Stefan Hornig aus Gelsenkirchen. Sieht aus, als wäre er direkt aus dem Dschungelbuch gehüpft – nachdem er Mogli zum Frühstück hatte…

Joker Galerie

Dem mit „DPaint IV AGA" ausgerüsteten 4000er von Karsten Skerath aus Wuppertal ist dieser kesse Ur-Vogel entflogen. Jede Wette, daß das Tierchen die Herzen im Jurassic Park gleich reihenweise brechen würde?

Von wegen Winterschlaf! Nix da, gönnen wir uns etwa ein Päuschen in diesen eiskalten Zeiten? Nein, wir liefern Euch statt dessen eine besonders coole Galerie mit Leserkunst – und erwarten nur eine klitzekleine Gegenleistung…

!

AUFWACHEN

Der Wecker hat geklingelt, es ist Zeit, die Schulden bei den netten Jungs vom Joker zu bezahlen. Besonders tief in der Kreide stehen da die künstlerisch begnadeten unter Euch; sie haben prompt alle Werke herauszurücken, auf daß wir sie hier der Öffentlichkeit präsentieren können! Schüttelschecks und Wechsel werden nicht akzeptiert, sondern **AUSSCHLIESSLICH SELBSTERDACHTE UND AUCH SELBSTGEMACHTE ARBEITEN** – was Ihr uns bitte schriftlich bestätigt. Das Handwerkszeug von A wie Amiga bis Z wie zauseliger Pinsel ist egal (Digi-Kunst sollte jedoch auf Disk angeliefert werden), aber wenn Ihr es uns nennt, freut das Leser und Galeristen gleichermaßen. Rückporto und leserlicher Absender garantieren eine Rückerstattung, Qualität garantiert den Einzug in die engere Auswahl, und die folgende Adresse ist garantiert richtig:

Joker Verlag
„Joker Galerie"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Aus Lehrte kam dieser lobenswerte Beitrag gegen Ausländerfeindlichkeit. Prima, daß Jens Noldin einen so prominenten „Ausländer" wie E.T. für seine Kampagne gewinnen konnte!

Auf seinem Feuerstuhl ist Patrick Dehen aus Menden in die Joker Galerie gerast – kein Kunststück mit einem so schicken Maschinchen wie seiner „Super ZX-10"! Tja, sei kein Knacki, nimm 'ne Kawasaki…

Ralf Kleinegräber

Holger Gehrmann & Olaf Patzenhauer

Beide Companies waren bereits am Konkurs-Virus erkrankt, beide sind sie dem Tod quasi nochmals von der Schippe gehüpft – um nun gemeinsam mit dem Spiel „Biing!" eine digitale Klinik zu eröffnen, die ihresgleichen am Amiga sucht!

Biing!, die üppige Wirtschaftssimulation

Die Idee eines versofteten Krankenhauses mag somit nahegelegen haben, der Witz und die Erotik dieser tollen Wirtschaftssimulation sind aber mindestens so krank wie der dabei getriebene technische Aufwand. Haben wir es hier am Ende mit lauter Verrückten zu tun? Kaum, denn im verbalen „Bodycheck" erwiesen sich Ralf Kleinegräber von Magic Bytes (Produzent) sowie Holger Gehrmann und Olaf Patzenhauer von reLINE (Programm) als Gesprächspartner mit durchaus gesundem Menschenverstand. Wir schalten live in den OP…

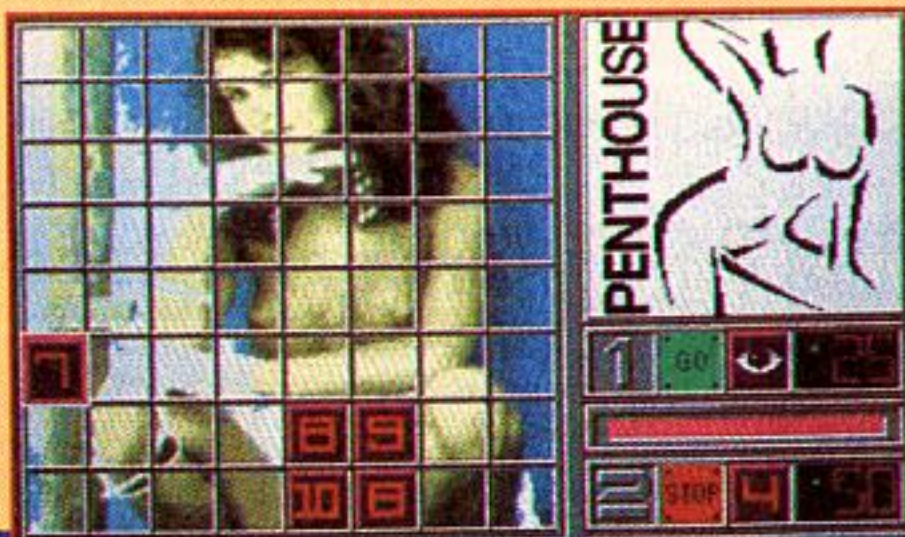
?: *Ralf, dein Label hat ja schon einiges vom Auf und Ab dieses bewegten Markts zu spüren bekommen – wie wäre es also zunächst mit ein wenig Background zur Firmengeschichte von Magic Bytes?*

RK: Nun, wir veröffentlichten 1987 mit „Western Games" unser erstes Spiel, damals gehörte das Label Magic Bytes noch zur Micro-Partner Software GmbH. Als diese Firma 1991 dann Konkurs anmelden mußte, erwarb ich die Rechte an dem Label, für das ich ein Jahr zuvor freiberuflich tätig war. Unter meiner Leitung wurden dann u.a. Games wie „Big Business", „Dynatech", „Elysium" und die Penthouse-Reihe veröffentlicht, aber „Biing!" ist natürlich bislang ganz klar unser aufwendigstes Projekt! Besonders freut es mich, daß wir bei dieser Gelegenheit die langjährige Zusammenarbeit mit reLine fortsetzen konnten.

?: *Na, euch verbindet ja auch historisch gesehen vieles. Bevor wir näher darauf eingehen, würde uns interessieren, ob das Wort „fortsetzen" auf mehr gemeinsame Projekte schließen läßt?*

RK: Wir haben zwar keinen Exklusivvertrag, aber wenn wir den Jungs auch weiterhin faire Konditionen anbieten, bin ich in dieser Hinsicht sehr zuversichtlich. Und es stimmt schon, wir können sehr gut miteinander.

?: *Wenn jetzt die Herren von reLINE ebenfalls zu einem kleinen Firmenportrait schreiten würden?*

HG: Aber gerne. reLINE wurde 1987 von Uwe Grabosch und

Früher Digi-Sex von Magic Bytes: Penthouse Hot Numbers

Ein Western von gestern: Western Games

Als reLINE noch für Softgold J.R. Konkurrenz machte: Oil Imperium

Vom reLINE-Team und Magic Bytes gemeinsam erwirtschaftet: Dynatech

mir gegründet, wobei wir uns zunächst auf kleine Auftragsarbeiten wie das bereits erwähnte „Western Games" beschränkten. Bei Magic Bytes erschienen dann auch unsere ersten Vollproduktionen „Space Port" und „Crystal Hammer", ehe wir 1989 die Zusammenarbeit mit Softgold starteten – reLINE wurde zu einer GmbH, und Softgold erwarb 50 Prozent der Firmenanteile. Und so wurden etwa „Oil Imperium", „Hollywood Poker PRO" und unsere beiden Rollis „Legend of Fairghail" und „Fate – Gates of Dawn" dann weltweit vertrieben; heute gelten sie ja schon als Klassiker. Dennoch führten Finanzprobleme 1992 leider zum Konkurs, was Olaf und mich aber nicht davon abhielt, während meines Wehrdienstes an „Dynatech" zu arbeiten, das 1993 unter dem Label „eleven Software" bei Magic Bytes erschien. Zwischendurch nahmen wir wieder Aufträge an, z.B. eine Adaption von „Penthouse Hot Numbers Deluxe". Mittlerweile wurde eine neue Firma gegründet, die seit Anfang 1995 wieder das Logo reLINE Software trägt.

?: *Wahrlich eine bewegte Vergangenheit. Doch jetzt zur Gegenwart, sprich zu „Biing!" – wie seid ihr eigentlich wirklich auf die Idee für ein derart abgedrehtes Spiel gekommen?*

OP: Na, zuerst wollten wir ja einen TV-Sender simulieren, doch war diese Idee nicht eben neu. Und da es etwas wirklich Neues werden sollte, sind wir auf ein Krankenhaus verfallen…

?: *Also „something completely different", wie die Herrn von Monty Python sagen würden!*

HG: Ganz genau! Bei den englischen Kultkomikern haben wir uns auch den Namen ausgeborgt – wer kennt nicht ihren Krankenhaus-Sketch aus dem Film „Der Sinn des Lebens", wo die berühmte Maschine mit dem Biing vorkommt?

?: *Dachten wir's uns doch. Wie lange wart ihr denn im Krank… nein, wie lange habt ihr an dem Spiel gearbeitet?*

OP: Ziemlich genau zwei Jahre, denn ich habe die Arbeit im Februar 1993, kurz nachdem „Dynatech" erschienen ist, aufgenommen. Holger hat eine Oberfläche dafür geschrieben, so daß ich mich voll auf die Spiellogik konzentrieren konnte.

Dieser Rollenspielklassiker von reLINE soll bald alt aussehen: Fate – Gates of Dawn

?: *Keine Angst vor Vorwürfen, das Game sei über die Maßen sexistisch?*

HG: „Biing!" ist nicht sexistisch, sondern realistisch; Frauen sind schließlich dazu da, gut auszusehen und zu kochen! Quatsch, wir wollten halt einfach alle gängigen Klischees durch den Kakao ziehen. Und dazu gehören nun mal ebenso üppig geformte wie offenherzige Krankenschwestern, Ärzte, die dauernd Golf spielen, sadistische Dentisten und geldgierige Chefs.

?: *Üppig sind aber nicht nur die Busen der Schwestern, sondern auch die Hardwareanforderungen des Programms!*

OP: Na ja, PC-Spiele benötigen doch auch 4 MB RAM, Festplatte, SVGA-Karte und einen schnellen Prozessor – warum sollte der Amiga da nachstehen?

?: *Tja, solange er nicht das Nachsehen hat…*

HG: Wir würden einen Amiga zwar stets einem PC vorziehen, doch wurden seitens Commodore halt grobe Fehler begangen. Etwa, daß ältere Modelle nicht zum AGA-Rechner nachgerüstet werden können, oder das Beharren auf den technisch überholten Grafik-Bitplanes – zum Setzen eines einzigen Bildpunktes sind hier stolze 16 Lese- bzw. Schreibvorgänge nötig, auf der DOSe ist es nur ein einziger! Klar, daß sich Spiele wie „Comanche" deshalb schlecht auf dem Amiga realisieren lassen.

?: *Also, produziert ihr nun weiter für den Amiga oder nicht?*

RK: Das kommt ganz auf den Erfolg von „Biing!" an. Und natürlich auf die User – wenn sie ihre Maschinen aufrüsten und immer brav Originale zocken, dürfen sie weiterhin mit hochkarätiger Software von uns rechnen.

?: *Wie bleistiftsweise?*

OP: Nun, ich werde mich an ein neues Rollenspiel setzen, das wesentlich komplexer und natürlich auch optisch schöner werden soll, als „Fate – Gates of Dawn" es war.

HG: Außerdem planen wir ein Adventure im Stil von Lucas Arts, das in Sachen Spielbarkeit und Gags keine Wünsche offenlassen soll. Ideen haben wir wirklich jede Menge, aber ich will noch nicht zuviel verraten…

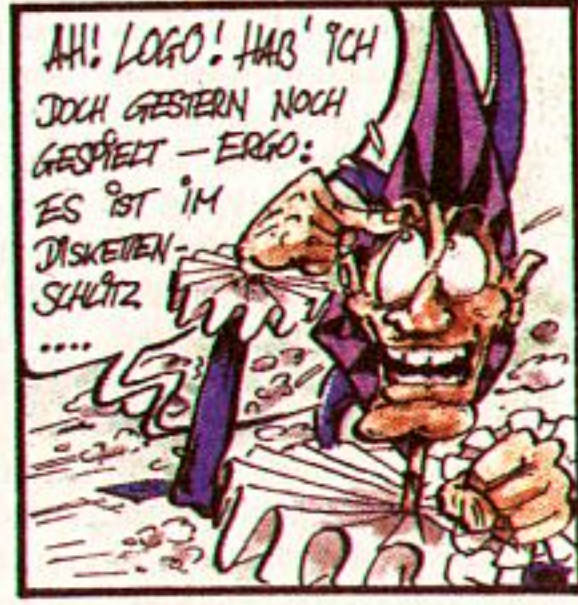
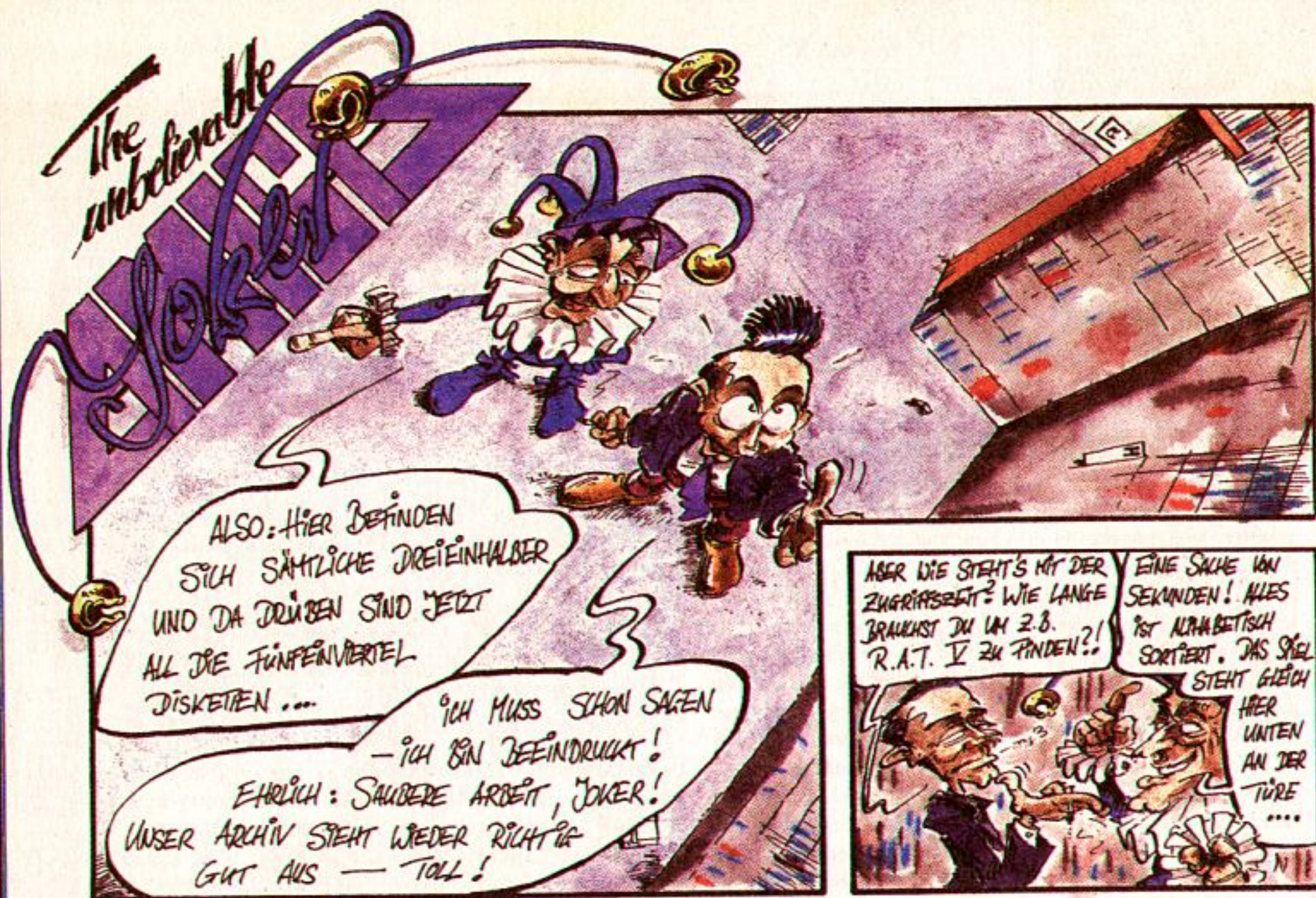
?: *Dann danken wir für das Gespräch und wünschen Euch, daß die Verkaufszahlen von „Biing!" ebenso gigantisch sein mögen wie die Oberweiten der Schwestern! (st)*

The unbelievable Joker

ALSO: HIER BEFINDEN SICH SÄMTLICHE DREIEINHALBER UND DA DRÜBEN SIND JETZT ALL DIE FÜNFEINVIERTEL DISKETTEN ...

ICH MUSS SCHON SAGEN — ICH BIN BEEINDRUCKT! EHRLICH: SAUBERE ARBEIT, JOKER! UNSER ARCHIV STEHT WIEDER RICHTIG GUT AUS — TOLL!

ABER WIE STEHT'S MIT DER ZUGRIFFSZEIT? WIE LANGE BRAUCHST DU UM Z.B. R.A.T. V ZU FINDEN?!

EINE SACHE VON SEKUNDEN! ALLES IST ALPHABETISCH SORTIERT. DAS SPIEL STEHT GLEICH HIER UNTEN AN DER TÜRE ....

Selbstverständlich sind für die Kinder in der Dritten Welt weder Nahrung, Kleidung, ein Dach über dem Kopf noch eine ausreichende medizinische Versorgung. Helfen Sie uns daher mit Ihrer Spende.

Spendenkonto:
Kinderhilfswerk für die Dritte Welt e.V.
Hamburger Str. 11
22083 Hamburg
Postbank Hamburg
266804-206 (BLZ 200 100 20)

Das Kinderhilfswerk garantiert, daß **Ihre Spende ohne Umwege bei den Betroffenen ankommt.**

Übrigens: Diese Anzeige wurde ohne Spendengelder gestaltet und gedruckt.

CALL AND PLAY

Versandtelefon:
02803 - 1359
02803 - 8530
02803 - 719
Fax:
02803 - 8161
Mo.-Fr. 9.30 - 18.30 Uhr

Versandanschrift: S. Geratz, Papenweg 15, 46487 Wesel

Unsere Ladenlokale " SOFTWAREHOUSE " befinden sich in:
46483 Wesel - In der Dudelpassage - 0281 / 25922
47533 Kleve - Gasthausstr. 12 - 02821 / 14483
47608 Geldern - Innenstadt Glockengasse 13 - 02831 / 87904
61169 Friedberg -Marsch Computer - Kaiserstr. 53 / 06031 - 72050
Neueröffnung 4. 2. 94 Dortmund - Hörde - Herrmannstr. 49
Ladenpreise sind nicht mit Versandpreisen indentisch !!!

Amiga Amiga Amiga

Titel		Preis
7th Sword of Magic	DA	x59,95
Alien 3	DA	47,95
Alienbreed 2	DA	47,95
Alienbreed 3 / Tower - Assault	**DA**	**39,95**
Alien Olympics	DV	x54,95
Anstoss und Anstoss World - Cup zusammen	**DV**	**79,95**
ATR-All Terain Race	DA	x49,95
Aufschwung Ost	DV	57,95
Battle Team	**DV**	**47,95**
Bloodnet	DA	x59,95
Body Blows Galac.	DA	47,95
Bump´n Burn	**DA**	**54,95**

Bundesl.Manager Hattrick DV 74,95

Titel		Preis
Chaos Engine	DA	47,95
Chartbreaker	DV	x57,95
Chr. Kolumbus	DV	74,95
Cool Spot	DA	54,95
Dawn Patrol	DV	x69,95
Death or Glory	DV	79,95
Der Clou	DV	64,95
Der Clou Data	DV	42,95
Der Schatz im - Silbersee	DV	x87,95
" Die BOX " Compilation - enthält: o Burntime o Dynatech o Whales Vojage	DV	47,95

Die Siedler DV 47,95 solange Vorrat reicht

Titel		Preis
Dragonstone	**DA**	**59,95**
Dreamweb	DV	x67,95
Eishockey Manager	DV	69,95
Empire Soccer	DV	49,95
Evasive Action	DV	x54,95
Eye of the Storm	DV	59,95
F 15 Strike Eagle 3	**DA**	**34,95**

Fields of Glory DV 64,95

Titel		Preis
FIFA Soccer	DV	x49,95
Flight of the - Amazoon Queen	DV	x74,95
Formula One G.P.	**DA**	**34,95**
Goblins 3	DV	66,95
Gunship 2000	**DA**	**34,95**
Hattrick/Ikaron	DV	x69,95
Hanse deluxe	DV	39,95
Heimdall 2	DV	62,95
History Line 14 -18	**DV**	**47,95**
Impossible Mission	DA	64,95
Indiana Jones 4	DV	47,95
Isahr 3	DV	59,95
Jungle Strike	DA	54,95
Jurassic Park	DV	49,95
K240 / Utophia 2	DA	54,95
Kingdom of - Germany	**DV**	**69,95**
Kingpin/Bowling	DA	x29,95

Kings - Quest 6 DV 59,95

Titel		Preis
Lemminge 3	DA	x54,95
Lion King	DA	i.V.
Lolly Pop	DA	x59,95

Lord of Realms DV 59,95

Titel		Preis
Lukas Arts Adventure - enthält: o Indiana Jones 3 o Loom o Maniac Mansion o Monkey Island 1 o Zack Mc Krakken	DV	79,95

Jungle Strike — A1200 59,95 — A 500 54,95 — deutsche Anleitung

Titel		Preis
Lothar Mathäus	DA	59,95

Lothar Mathäus 2 World Soccer DV 69,95

Titel		Preis
Lothar Mathäus	DA	59,95
Mad News	DV	x67,95
Monkey Island 1	DV	35,95
Monkey Island 2	**DV**	**47,95**
Mortal Combat 2	DA	54,95
Mr. Nutz	DA	47,95
Oldtimer	**DV**	**x67,95**
Otto Rehagel Socc.	**DV**	**x59,95**

PGA European Tour DA 54,95

Titel		Preis
Pinball Edition enthält - Fantasies u. Dreams	DA	59,95
Pinkie	DA	x49,95
Power Drive	DA	54,95

Rise of the Robots DV 69,95

FIFA Soccer International 49,95 — Amiga 500 voll deutsch — Erscheint ca. 20.01.95

Titel		Preis
Ran Trainer	DV	x74,95
Reunion	DV	59,95
Rings o. Med.Gold	DV	67,95
Robins. Requiem	DV	59,95

Ruff & Tumble DA 47,95

Titel		Preis
Rüsselsheim	DV	59,95
S. U. B.	DV	x54,95
Seccound Samurai	DA	59,95
Sensible Golf	DA	x69,95
Shadow Fighter	**DA**	**54,95**
Sim Classics - enthält: o Sim City o Sim Ant o Sim Life	**DV**	**67,95**
Sierra Soccer	DV	47,95
Simon t. Sorcerer	DV	64,95
Simon t. Sorcerer 2	**DV**	**x67,95**
Spaceward HO !	DV	67,95
St. Thomas	DV	47,95
Star Crusader	DA	x59,95
Starlord	**DV**	**67,95**
Theatre of Death	DA	x59,95
Triple Fun beinhaltet: o Die Siedler o The Chaos Engine o Terminater 2 Arcade	DV	69,95

Theme Park DV 54,95

Titel		Preis
Top Gear 2	**DA**	**49,95**

Mortal - Combat 2 54,95 — Amiga 500 deutsche Anleitung

Titel		Preis
U.F.O.	DV	x69,95
Universe	**DV**	**59,95**
Vital Light	DA	x59,95
World Cup Compilation - enthält: o Goal o Sensible Soccer o Striker o Champ. Manager 94	**DV**	**49,95**
WWF 1	DA	19,95
WWF 2	DA	24,95
Zeewolf	DA	69,95
Zeppelin	DV	x67,95
Zonked	DA	x44,95

Amiga 1200

Titel		Preis
Aladdin	**DA**	**59,95**
Alfred Chicken	DA	49,95
Alienbreed 2	DA	49,95
Alienbreed 3 / Tower - Assault	**DA**	**x49,95**
Anstoss und Anstoss World - Cup zusammen:	DV	79,95
Anstoss World Cup	DV	49,95
Arcade Pool	DA	29,95
Banshee	DV	49,95
Body Blowd Galac.	DA	49,95
Brian the Lion	DA	44,95
Bump'n Burn	DA	x59,95

A1200 Bundesl. Manager Hattrick DV 77,95

Titel		Preis
Burning Rubber	DA	54,95
Chaos Engine	DA	44,95
Chr. Kolumbus	DV	69,95
Civilisation	DV	59,95
Dennis	DA	57,95
Der Clou	DV	59,95
Dungerous Street	DA	49,95

A1200 Dreamweb DV x67,95

Titel		Preis
Elfmania	DA	x42,95

A1200 Fields of Glory 64,95 — Für A1200 deutsche Version

Titel		Preis
Gunship 2000	DA	67,95
Hanse deluxe	DV	34,95
Heimdall 2	DV	59,95
Impossible Missio.	DA	67,95
Ishar 3	DV	59,95
Jungle Strike	DA	59,95
Jurrasic Park	DV	49,95
Kick OFF 3	DV	47,95

Amiga 1200

A1200 Lemminge 3 DA x54,95

Titel		Preis
Lion King	**DA**	**x59,95**
Lord of Realms	**DV**	**59,95**
Mighty Max	DA	x59,95
Mutant League - Hockey	DA	i.V.
Naughty Ones	DA	44,95

A1200 Oldtimer DV x67,95

Titel		Preis
Oscar	DA	44,95
Out to Lunch	DA	47,95
Overkill	DA	44,95
Pinball Fantasies	**DA**	**49,95**
PGA Europ. Tour	DA	59,95

A1200 Rise o. t. Robots DV 69,95

Titel		Preis
Robinsons Requie.	DV	49,95
Rüsselsheim	DV	59,95
S.U.B.	DV	x49,95
Sabre Team		i.V.
Seccound Samurai	DA	54,95

A1200 Sim City 2000 DV 67,95
Benötigt 4MB Arbeitsspeicher *

Titel		Preis
Simon t. Sorcerer	DV	69,95
Simon t. Sorcerer 2	DV	i.V.
Skitchin	DA	i.V.
Soccer Kid	DA	54,95

A1200 Star Trek DV 64,95

Titel		Preis
Subwar 2050	DV	69,95
Super Stardust	DA	54,95
Surf Ninja	DA	54,95
T.F.X.	DV	x59,95

A1200 Theme Park DV 59,95

Titel		Preis
Top Gear 2	**DA**	**49,95**

A1200 U.F.O. Enemy... DV 67,95

Titel		Preis
Wing Comander	DV	x54,95
Zool 2	DA	44,95

Angebote Amiga 500

Titel		Preis
Budokan	DA	29,95
Dune 1	DV	34,95
Lure o.t. Temptress	DV	34,95
Populus 1+Data	DA	34,95
Populus 2	DV	34,95
Prince o. Persia 1	DA	29,95
Reach for the Skies	DV	34,95
Sleepwalker	DV	24,95
Terminater 2	DA	19,95
Trivial Pursuit	DV	29,95
Wing Comander 1	DV	29,95
WWF 1	DA	19,95
WWF 2	DA	24,95

Speicherweiterung 512 KB für A 500 49,95

Mouse für Amiga/Atari 29,95

Zweit - Laufwerk 119,95

Für bestellte und dann Annahme - verweigerte Ware berechnen wir 15,- DM pauschal !!!!

Vorkasse 6,90 DM (Scheck) / Nachnahme 9,90 (Zustellgebühr incl.) plus 3,- DM Zahlkartengebühr.
DV = Spiel u. Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / X = bei Redaktionschluß noch nicht am Markt
i.V. = in Vorbereitung / Preise inclusive Mwst / Keine Händlerrabatte / Lieferungen nur Inland

Preisliste kostenlos und unverbindlich. anfordern !!!!!

Die Diät-Kirmes

THEME PARK

Schon auf AGA-Rechnern war Bullfrogs Rummel-Simulation nicht mehr ganz das, was sie anno PC war – am Amiga 500 ist das komplexe Spiel fast nur noch ein Schatten seiner selbst!

So fiel als erstes mal das schicke Intro der drastischen Fastenkur zum Opfer. Weiterhin fehlen ganze sieben Imbißbuden (es gibt nur noch zehn Stück) der vorangegangenen Version, die vorhandenen unterscheiden sich hier zudem bloß durch ein kleines Warenschild optisch voneinander. Und von den ursprünglich 26 Attraktionen fanden schlappe 14 den Weg auf die kleine „Freundin“:

Achterbahn, Wasserrutsche und diverse Karussells gibt's zwar wie gehabt, die Ritterspiele oder Clown- bzw. Cowboy-Show blieben bei der Umsetzung aber außen vor. Am Personal wurde ebenfalls gespart, so kann man nur noch Wächter, Straßenkehrer, Mechaniker und eine Sorte von Entertainern einstellen. Und so geht's immer weiter, denn zur Ausschmückung des Rummels stehen magere drei Baumarten, Teich und Toiletten zur Verfügung; der Aktienhandel wurde komplett storniert, und auf Regen- oder Schneeschauer muß der Sparpark auch verzichten – hier herrscht quasi immer eitel Sonnenschein…

Immerhin simuliert es sich so auch von Diskette flüssig, lediglich für einzelne Menüs wird nachgeladen. Auch werden mit der Maus aufgerufene Aktionen meist verzögerungsfrei ausgeführt, doch was man zu sehen bzw. hören bekommt, ist eher traurig: Unter mühsamem Geruckel stürzen sich die niedlichen Besucher ins unmusikalische Vergnügen, das akustisch lediglich eine Handvoll popeliger Sound-FX zu bieten hat. Okay, spielerisch ist selbst die Light-Version noch ein Schwergewicht, aber feines Gameplay in eher unfeiner Verpackung ist ja auch kein sooo großes Kunststück, oder? (st)

Wo sind all die Attraktionen geblieben?

THEME PARK
(BULLFROG)
SIM-KIRMES

69% „AUSGEDÜNNT“

GRAFIK	69%
ANIMATION	42%
MUSIK	0%
SOUND-FX	21%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	72%
VARIABEL	
PREIS	DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	JA
HD-INSTALLATION	BEI 2 MB RAM	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	KOMPLETT	

Böse Niederlage

Uns armen Amiganern bleibt aber auch wirklich nichts erspart: Nach dem Reinfall mit der AGA-Version dieses drögen Strategicals hat MicroProse nun noch lahmere Iso-Regimenter auf den A500 beordert!

Rein inhaltlich ist dabei alles beim alten geblieben; nach wie vor können hier die Schlachten Napoleons am Bildschirm nachempfunden werden – wobei seine legendäre Niederlage bei Waterloo der spielerischen Realität wohl am nächsten kommt…

Es warten vier historisch belegte und zwei frei erfundene Szenarien, wo bis zu zwei Spieler für jede der beiden Seiten (Nappi vs. England/Preußen) Partei ergreifen dürfen. Solisten werden auch von der CPU bedient, wobei dann fünf Schwierigkeitsgrade zur Verfügung stehen. Das Gameplay an sich besteht aus dem menügesteuerten Echtzeit-Verschieben von Infanterie, Kavallerie und Artillerie, während eine dreifach zoombare Karte für Übersicht auf dem Feld der Ehre sorgen soll. Damit ist sie aber immer noch hoffnungslos überfordert, denn die grauenhaft animierten Sprites neigen dazu, sich bis zur völligen Unkenntlichkeit ineinander zu verkeilen. Davon abgesehen ist das Spieltempo am 500er derart langsam, daß jeder Kartenzoom für eine Kaffeepause gut ist – und auch so genutzt werden sollte, wenn man hier nicht binnen Minuten in die Tiefschlafphase abdriften will. Kurz und sehr schlecht: Wer historische Schmalspurstrategie mit umständlicher Steuerung (Befehlsverweigerung inklusive), herbstem Ruckelscrolling, 08/15-Sound und akzeptablem Iso-3D sucht, der greift zu Fields of Glory… in der AGA-Version. Hier sollte dagegen nur zugreifen, wer darüber hinaus am so ziemlich langsamsten Spielablauf der Weltgeschichte interessiert ist! (mic)

Wer sich zuerst bewegt, hat verloren?

FIELDS OF GLORY
(MICROPROSE)
KRIEGS-STRATEGIE

44% „LANGWEILIG“

GRAFIK	59%
ANIMATION	27%
MUSIK	51%
SOUND-FX	55%
HANDHABUNG	39%
DAUERSPASS	42%
VARIABEL: 5 STUFEN	
PREIS	DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	KOMPLETT	

Zweite Wahl

Einfach nicht mehr dasselbe…

Daß Acids rasanter 3D-Knaller beim Flug vom CD-System in den A1200-Orbit Federn lassen würde, war uns klar – aber so gerupfte Raumschlachten hatte das Personal im Test-Terminal dann doch nicht erwartet…

Die guten Nachrichten zuerst: In einem schwerbewaffneten Schwebegleiter über ein knappes Dutzend Planeten zu düsen, um marodierende Flug-Aliens vom Screen zu lasern, macht immer noch Spaß – schließlich stellt die zwar nicht übermäßig detaillierte, aber kunterbunte Vektoroptik nach wie vor Rekorde in Sachen Geschwindigkeit auf, und das temporeiche Baller-Gameplay steht momentan ja weitgehend konkurrenzlos da.

Man trifft also weiterhin auf faire Feindformationen und ein kleines, aber feines Arsenal von Sammel-Extrawaffen, darf sich auch zu zweit (hintereinander) vergnügen und über nette Features wie ein Umgebungsradar oder die komfortable Einstellmöglichkeit der Sichtperspektiven freuen. Nur leider hat man hier nicht nur mit einem dank fehlender Levelcodes oder Continues herben Schwierigkeitsgrad zu kämpfen, sondern auch mit einer vertrackten Steuerung. So werden für rasante Kehren und den Abwurf von Smartbombs neben Stick oder Maus auch die Tasten benötigt; am Joypad war und ist man da weit besser aufgehoben. Dazu kommt eine unvollständige HD-Installation, die zwar die Startdisk, aber weder Scheibe zwo noch die erspielten Highscores auf die Festplatte nagelt. Weil zudem der bärenstarke CD-Sound für die Diskette auf eine Titelmusik und ein paar Effekte reduziert wurde, kann diese Ballerina trotz unbestreitbarer Qualitäten und mangelnder Konkurrenz auch für AGA-Amigos nur zweite Wahl sein. Wir empfehlen daher einen CD-RÖMer, 'nen Steuerknochen und die bessere Schillerversion! (rl)

AGA spezial

GUARDIAN
(ACID)
3D-BALLERACTION

68% „ABGESPECKT"

GRAFIK	76%
ANIMATION	88%
MUSIK	57%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	66%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 79,–
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / NEIN
HD-INSTALLATION	EINGESCHRÄNKT
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN

Das BBC-Logo auf der Packung zeigt, wie populär die namensgebende TV-Serie in England ist – über die Qualität dieser Plattform-Umsetzung sagt es natürlich nichts aus. Was ein Glück für den Sender ist!

Wer die ganze Welt öde und grau findet, sollte erst mal einen Blick ins Blobbyland werfen: Die fünf jeweils zwölfteiligen Welten dieses Hüpficals sind so was von farblos, daß sie geradezu danach schreien, von einem netten Anstreicher eingefärbt zu werden. Und wen finden wir da im Branchenbuch? Mr. Blobby und seine kunterbunte Familie… Der Job erfordert an sich keine besonderen Fachkenntnisse: Durch schlichtes Laufen, Hüpfen und Klettern verwandeln Mama, Papa oder Junior Blobby das ganze Elend wieder in ein farbenfrohes Paradies. Allerdings erschweren Hindernisse und Feinde die fröhliche Kleckserei, etwa üble Killerbienen im Wald oder die Geister im Spukschloß. Sie alle bewirft man mit Törtchen oder Sammelextras (z.B. Partykrachern), außerdem gibt es hilfreiche Kopfbedeckungen, darunter einen Cowboyhut mit Turbogang. Bis zu dreimal können die bauchigen Malermeister auch als Wirbelwind herumtoben, und für erfolgreich erledigte Sonderaufgaben gibt's maximal zehn Partyeinladungen, die zu den Bonusstages führen. Kurzum, das Gameplay ist grauenhaft altmodisch und zudem (nicht zuletzt dank Continues und Levelcodes) kindisch einfach, was aber wiederum ganz gut zur bonbonbunten und reichlich infantil animierten Grafik paßt. Der Klimpersound mag zumindest jugendlichen Frohnaturen noch gefallen, mit der strapaziösen Kombinationssteuerung aus Stick und Tastatur werden aber selbst ältere Semester so ihre Schwierigkeiten haben. Kurzum, ein Lizenz-Game für Fans – von denen es hierzulande keine geben wird. (ms)

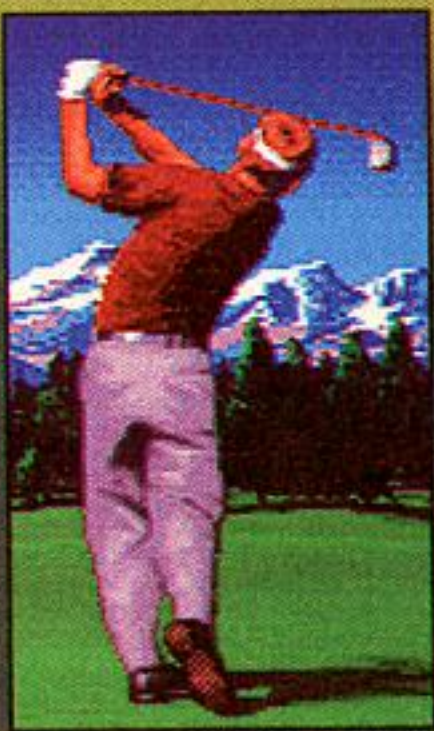
Mammi, wer ist der Dicke?

MR. BLOBBY
(MILLENNIUM)
JUMP & RUN

39% „FARBLOS"

GRAFIK	55%
ANIMATION	48%
MUSIK	52%
SOUND-FX	48%
HANDHABUNG	39%
DAUERSPASS	36%
FÜR EINSTEIGER	
PREIS	DM 49,–
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

PGA European Tour

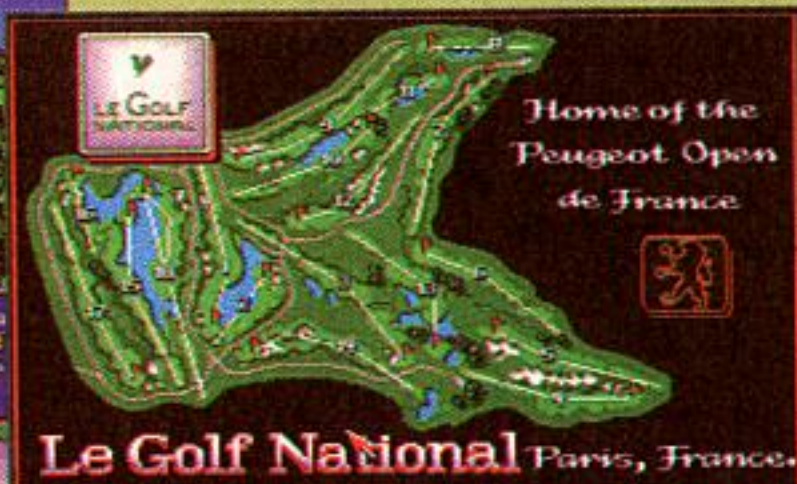
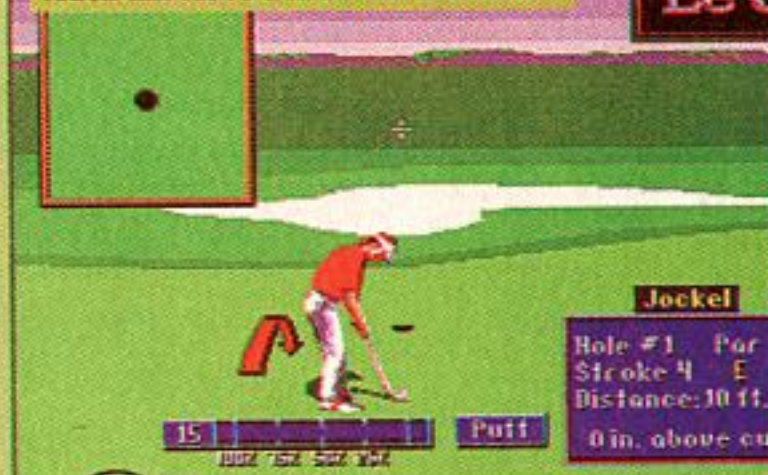
Was im letzten Heft nur CD-Amigos offenstand, wurde nun auf alle Commo-Fans ausgedehnt: Ab sofort läßt Ocean auch 500er und 1200er auf den fünf neuen Plätzen des alten Klassikers „PGA Tour Golf" zu!

Der Menü-Shop ist noch fast der alte

Der 1991 unter der Fahne von Electronic Arts erschienene Vorgänger gehört immer noch zu den spielbarsten Golfsimulationen der Digi-Sportszene und mußte daher konzeptionell schon für die CD-Version nicht groß umgemodelt werden. Somit können sich auch hier wieder bis zu vier Menschen auf den fünf frischen Grünflächen austoben, nachdem sie zuvor vielleicht noch ihre Drives und Putts trainiert haben.

Neben dem obligaten Vier-Runden-Turnier gegen 60 Computer-Profis waren und sind drei neue Spielmodi zu verzeichnen: Bei der „Skin Challenge" spielen zwei oder vier Spieler um Geld (für jedes gewonnene Loch), im „Match Play" duelliert man sich paarweise im K.o.-System, und das „Cannon Shoot Out" läßt vier Kontrahenten aufeinanderprallen, wobei der jeweils schlechteste nach jedem Loch ausscheidet – bei einem Unentschieden wird der Ball irgendwo in der Pampa plaziert und muß mit einem Schlag möglichst nah an die Fahne geschaufelt werden.

Mit 14 der 16 insgesamt angebotenen Schläger spaziert man hier wie dort raus in die auch von oben betrachtbare Natur. Besonders bei der AGA-Version besteht sie aus kontrast- und schattierungsreichen Wiesenlandschaften, die mit detailliert gezeichneten Bäumen, Bunkern und Badeseen verziert sind. In der Bildmitte befindet sich ein nett animierter Golfer, der entweder den selbstgewählten Schläger oder den Vorschlag des Rechners umklammert; der Ball wird dann mittels Maus und einer dreifach anzuklickenden, ziemlich flotten Powersäule auf seine Flugbahn gebracht. Wie gehabt schaltet das Bild dabei um, so daß man die realistisch animierte Kugel scheinbar direkt auf sich zuflitzen sieht. Wenn einem der Wind keine bösen Streiche gespielt hat und man schließlich ans Einputten geht, erleichtert eine mit dem bekannten Gitternetz versehene einblendbare „Nahaufnahme" des Greens das Erkennen der Bodenunebenheiten, während die Sache dank einer weiteren Powersäule ins Rollen kommt.

Kurzum, die AGA-Version ist mit der Fassung für das CD[32] identisch, nur daß hier die toll gezeichneten Landschaften mit ziemlichen Nachladezeiten erkauft werden müssen. Grafisch kommt die Standard-Variante da natürlich nicht ganz mit, doch ansonsten sind kaum Unterschiede festzustellen: Die Ohren werden hüben wie drüben mit einer fetzigen Titelmelodie verwöhnt, auf dem Parours dagegen herrscht konzentrierte Stille – wenn man die wenigen, aber feinen Sound-FX mal außer acht läßt. Aber die brillante Maussteuerung ist sowieso viel wichtiger, denn auf ihr Konto geht die phantastische Spielbarkeit der PGA European Tour. Und war das nicht von jeher das entscheidende Merkmal einer gelungenen Golfsimulation? (md)

Auch am A500 Schuß um Schuß…

Neuer Parcours, neues Glück! (AGA)

…ein Hochgenuß!

PGA EUROPEAN TOUR
(OCEAN)
GOLF-SIMULATION

STANDARD		AGA
83%		85%
	„NOBEL"	
68%	GRAFIK	79%
66%	ANIMATION	66%
69%	MUSIK	69%
74%	SOUND-FX	74%
89%	HANDHABUNG	88%
84%	DAUERSPASS	86%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 79,– / 89,–

SPEICHERBEDARF	1 MB / 2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / 4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG

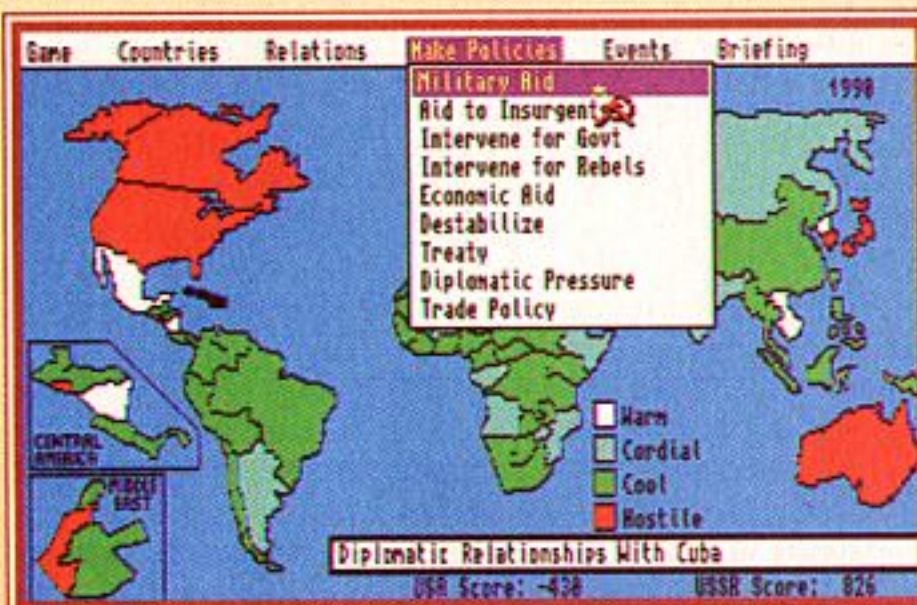
Prächtige AGA-Landschaften!

BALANCE OF POWER
THE 1990 EDITION

Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben – da braucht Ihr nur mal Gorbi zu fragen! Oder Ihr fragt Chris Crawford, dessen exzellentes Strategical um die Rivalität der Supermächte politisch bereits überholt war, als es im Winter 88/89 erschien…

Wenn es um Komplexität und Realismus geht, ist dieser Klassiker indessen bis heute nicht überholt, zumal Mr. Crawfords Simulation der Weltpolitik nach wie vor in ihrer Art einzigartig ist. Auf anderen Systemen war sie das schon seit Ende 1985 und am Amiga genaugenommen seit 1987, handelt es sich bei der hier besprochenen Version doch eigentlich „nur" um einen aktualisierten und spielerisch verbesserten Aufguß des ursprünglichen Gleichgewichts der Mächte.

Wer dabei nun wahlweise in die Rolle des Präsidenten der USA bzw. des Generalsekretärs der schlechten alten KPdSU schlüpft, bekommt es dann nicht nur mit dem jeweiligen Widersacher zu tun, sondern muß auch mit 78 anderen Staaten kooperieren, deren selbständige Aktionen nicht selten äußerst unwillkommen sind – was insbesondere für aus der Reihe tanzende Verbündete gilt, die man mit feinfühliger Diplomatie, notfalls aber auch mit sehr viel härteren Bandagen wieder zurück ins Glied treibt. Sofern die andere Seite einen läßt, versteht sich, denn nicht selten entzünden sich hier an relativ unbedeutenden Kleinigkeiten ernsthafte Konflikte, die sich Stufe um Stufe an der Eskalationsleiter emporhangeln. Und bei beiderseits mangelnder Kompromißbereitschaft kann so was durchaus zum vernichtenden Atomkrieg führen!

So besteht denn auch das primäre Spielziel darin, acht Regierungsjahre (von 1989 bis 1997) zu überstehen, ohne den blauen Planeten ins nukleare Unglück zu stürzen – erst in zweiter Linie entscheiden die sogenannten Prestigepunkte, die im Laufe der Zeit das Score-Konto füllen, über Sieger und Verlierer. An Handlungsmöglichkeiten besteht jedenfalls kein Mangel, eher im Gegenteil: Von Bündnisverträgen über Wirtschaftshilfe und diplomatische Aktionen bis hin zu Mordanschlägen, Waffenlieferungen oder regelrechten Kriegen darf prinzipiell jedes Stück aufgeführt werden, das die internationale Politbühne auch in der Realität auf dem Spielplan hat. Es sei denn, der Gegner legt sein Veto ein, in welchem Falle es bei Multiple-choice-Verhandlungen darauf ankommt, wer zuerst klein beigibt – und damit einen Punktabzug in Kauf nimmt, der um so höher ausfällt, je größer die Glocke ist, an der die Auseinandersetzung zu diesem Zeitpunkt hängt.

Derartige „Pokerpartien" kann man natürlich durch Nörgeleien an der Politik des menschlichen bzw. digitalen Gegenübers auch selbst in Gang setzen, erwähnenswert wären weiterhin noch die umfassenden Statistiken zu jedem beliebigen Land und das problemlose Handling via Maus und Pulldown-Menüs. Den absoluten Null-Sound nimmt man bei diesem besonderen Programm durchaus billigend in Kauf, und mit der megakargen Optik war auch damals schon kein Blumentopf zu gewinnen. In puncto Tiefgang reicht es aber wie gesagt auch heute noch für ein ganzes Blumenbeet! (jn)

ZEITSPIEGEL

GESTERN		HEUTE
88%		63%
45%	GRAFIK	11%
–	ANIMATION	–
–	MUSIK	–
–	SOUND-FX	–
74%	HANDHABUNG	62%
90%	DAUERSPASS	69%
	VARIABEL: 4 STUFEN	

DIE BUDGET-BÜHNE

Nur noch knappe fünf Jährchen bis zur Jahrtausendwende, ab der gefälligst alle Leute stilecht mit Raketenschlitten durch die Gegend zu düsen haben. Tja, und falls Euch bislang die Kohle für so ein Gefährt fehlt, dann habt Ihr jetzt mal wieder Gelegenheit zum Sparen.

ABENTEUER

Weil in der Einleitung schon von Raketenschlitten die Rede war, dürfte es sich von selbst verstehen, daß unser erster Budget-Kandidat aus den Weiten des Kixx XL-Weltraums zu uns eilt: Roger Wilco hat in **Space Quest IV** seinen Spaß mit den „Latex Babes of Estros". Für große Amigas ab dem Jahr, Quatsch, der Modellnummer 2000 ist das Vergnügen freilich nicht garantiert; im übrigen gibt's hier für 49,– DM auch eine deutsche Anleitung. Allerdings war die vierte Weltraum-Quest grafisch nicht unbedingt ein Reißer – ganz im Gegensatz zu Dynamix' Asien-Adventure **Heart of China**, das auch heute noch hübsch anzuschauen und sogar prima von Disk spielbar ist. Dabei geht's unter deutscher Anleitung zurück in die exotischen 30er Jahre; wieder für 49 Märker, wieder dank Kixx XL. Ein 1200er gehört zwar nicht unbedingt ins Reisegepäck, sei aber doch empfohlen, während bei Drei- und Viertausendern Vorsicht angeraten ist.

SPORT

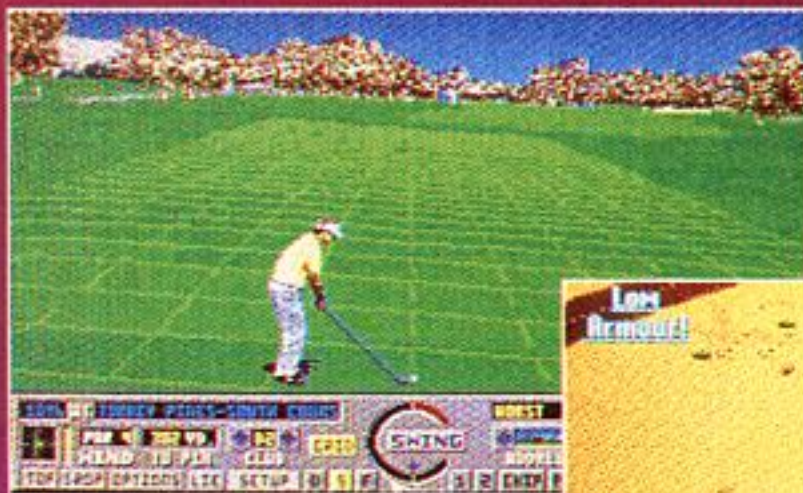
Wer mehr auf körperliche Ertüchtigung denn auf Rätselnüsse steht, soll ebenfalls nicht zu kurz kommen, hätten wir hier doch zunächst mal zwei Golfer im Angebot. Der erste nennt sich **PGA Tour Golf** und konnte anno 91 den großen König „Leaderboard" vom Thron stoßen. Hit Squad hat den Klassiker nun für 39 Bälle neu aufgelegt, allerdings versteht er nur Englisch und mag Zwo- bis Viertausender unter Umständen nicht leiden. Für zehn Märker mehr gibt's bei Kixx XL **Links**, das nur am A4000 Probleme machen könnte und mit deutscher Anleitung geliefert wird. Seinerzeit war das schicke Game ja vielleicht etwas zu ambitioniert, aber unter heutigen Hardware-Verhältnissen sollte es eigentlich so richtig Spaß machen.

Die Überleitung vom Golf zu Autos fällt ja dank VW nicht allzu schwer, und nicht nur deshalb freuen wir uns, als nächsten Kandidaten das legendäre Blitz Basic-Rennen **Skidmarks** vorstellen zu dürfen. Das direkt von Acid Software neu vermarktete Fun-Racing kostet 39 Märker, wird deutsch angeleitet und beinhaltet neben der normalen Version sogar eine spezielle AGA-Variante – viel Holz für wenig Geld! Noch mehr Holz für noch weniger Kohle hat Hit Squad mit dem Heli-Hammer **Desert Strike** vor bzw. in der Hütte, zumal der Luftikus nicht umsonst den Joker-Hit-Orden erhielt. Die Iso-Schlachten sind allenfalls am 4000er mit Vorsicht zu genießen, außerdem gehen sie halt komplett in Englisch über die Bühne.

Apropos Bühne: Die Budget-Bühne führt nächsten Monat wieder ganz neue Stücke für Sparefrohs auf, spart also zumindest sieben Märker für das Kiosk-Ticket!(jn)

Space Quest IV: Der interstellare Reinigungsmann räumt jetzt für 49,– DM den Amiga auf

Heart of China: Abenteuel mit schönel Glafik

PGA Tour Golf: Es grünt so grün…

Links: Spitzengolf, auch für Rechtshänder!

Desert Strike: Die Wüste bebt!

Skidmarks: Hier wird nicht nur der Preis ausgebremst…

Weihnachten ist längst gegessen und die letzte Silvesterrakete längst verschossen, was bleibt, ist das Loch im Portemonnaie. Hier warten kritische Kurztests zu sechs Software-Flicken in Form preiswerter Oldie-Sammlungen!

ADDICTION – THE HISTORY OF COMPUTERGAME

Ein Goldie unter vielen Oldies: Llamatron

Die Ersten werden das Letzte sein: Hier liefert Wicked Software die Beute aus 25 Streifzügen durch den PD-Forst, was für 69 Schuß Munition selbst dem historisch interessierten Weidmann hoffnungslos überteuert erscheinen dürfte. Natürlich legten Spiele wie **Missile Command**, **Defender**, Jeff Minters abgedrehtes **Llamatron** oder der digitale Urahn **Pong** die Grundsteine für das heutige Digi-Entertainment – dafür aber trotz deutscher Anleitung zu AGA-Zeiten (die hier freilich noch nicht angebrochen sind) mehr als die Portokosten zu verlangen, grenzt hart an eine strafbare Handlung!

CLASSIC COLLECTION: ADVENTURE

Die Trendsetter: Another World & Flashback

Hier erhält man für 69,– DM sehr viel mehr, nämlich das gesamte Schaffen der französischen Spieleschmiede Delphine. Somit sind auch die hiesigen fünf Games von historischem Interesse, aber nicht nur das: Die komfortabel per Maus zu steuernden Cinematique-Adventures **Future Wars**, **Operation Stealth** und vor allem **Cruise for a Corpse** machen nach wie vor optisch *und* inhaltlich viel her, was noch verstärkt für die actionreichen Polygon-Klassiker und Animations-Wunder **Another World** und **Flashback** gilt. Eine deutsche Anleitung gibt's obendrein, jedoch keine Laufgarantie für 2000er, 3000er und 4000er.

Eine Leiche auf Segelturn: Cruise for a Corpse

COMBAT CLASSICS 3

Und ewig rattern die Rotoren: Gunship 2000

Die historischen Kampfinseln: Historyline

Für diese Troika hat sich Empire mit 99 Märkern zwar nicht unbedingt zu einem Kampfpreis hinreißen lassen, doch sollten hier Strategen und Simulanten gleichermaßen glücklich werden. Der schwächste Titel im Angebot dürfte die rundum solide Vektor-Panzerschlacht **Campaign** sein, während mit **Gunship 2000** (nach wie vor die beste Heli-Sim am Amiga) und dem „Battle Isle"-Nachfolger **Historyline** noch zwei echte Höhepunkte in der Box liegen – letzterer komplett in Deutsch, alle übrigen Games mit deutscher Anleitung. Und falls Ihr immer noch zögert: Alle Spiele laufen auf allen Amigas, was ja auch nicht so verkehrt ist.

DOPPELPASS

Wer Fußballfan ist und noch 119,– DM im Sparschwein hat, sollte das Ferkel jetzt zu Ascons Schlachtbank führen und sich dafür diesen Doppelpack aus **Anstoß** und der **Anstoß World Cup Edition** einhandeln. Zugegeben, billig ist der Spaß nicht, aber dafür um so größer: Es wartet Mangement mit allen Schikanen und schicker Präsentation; einmal zur Bundesliga und einmal zur WM. Die Hits (bzw. der Megahit) aus dem Vorjahr kommen selbstredend rundum deutsch angekullert, außerdem ist der Doppel(s)paß zum gleichen Preis auch in einer speziellen AGA-Version zu haben!

Nur Fußball ist schöner: Anstoß und die World Cup Edition

THE BOX

Die Austro-Softler von Max Design haben drei Spiele in die titelgebende Schachtel gesteckt und wollen für die komplett deutsche Sammlung nun 69,– Mark (nein, nicht Schillinge…) sehen. Und das ist sie locker wert, selbst wenn die futuristische Wirtschaftssimulation **Dynatech** nicht unbedingt ein Hammer war. Denn mit dem nicht minder futuristischen Stratego-Rollenspiel **Whale's Voyage** konnte Max Designs Partnerlabel NEO ja einst einen schönen Erfolg landen, und die Eigenproduktion **Burntime** war dann ein Hit von echtem Schrot und Korn – allein das postatomare Überlebenstraining rechtfertigt den Kauf, auch wenn man auf A3000/4000 mit Problemen rechnen muß.

Der Space-Wal: Whale's Voyage

Immer noch brandheiß: Burntime

TRIPLE FUN

Beim neuen Dreierpack von Beau Jolly herrschen etwas arg unausgewogene Verhältnisse, denn **Terminator 2 – The Arcade Game** konnte sich im Test mit Ach und Krach auf 65 Prozent ballern. Ganz anders sieht es da schon bei der **Chaos Engine** der Bitmap Brothers aus, zählt dieser Genremix aus Action und Strategie doch zu den zeitlosesten Highlights überhaupt. Und über **Die Siedler** braucht man wirklich nicht mehr viel zu sagen – außer vielleicht, daß diese komplett deutsche Mittelaltersimulation nicht umsonst mit einem Megahit geadelt wurde, es zum Top Seller des vergangenen Jahres gebracht hat und immer noch an der Spitze der Lesercharts steht! Die beiden anderen Spiele werden ebenfalls deutsch angeleitet, A3000 und A4000 sind stets mit Vorsicht zu genießen und 99 Mark für den Sampler sicher nicht zuviel verlangt. (ml)

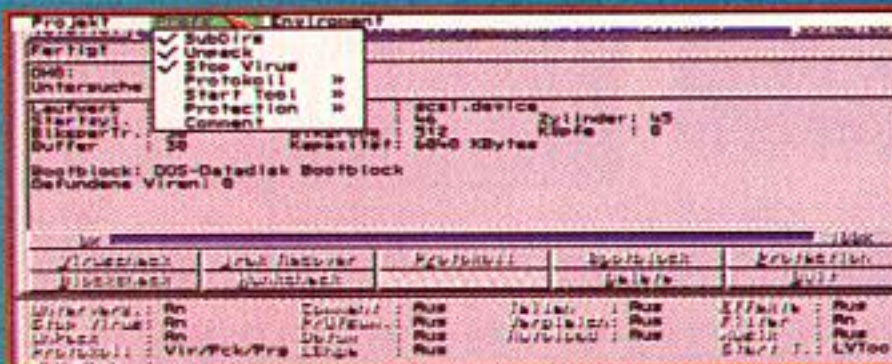
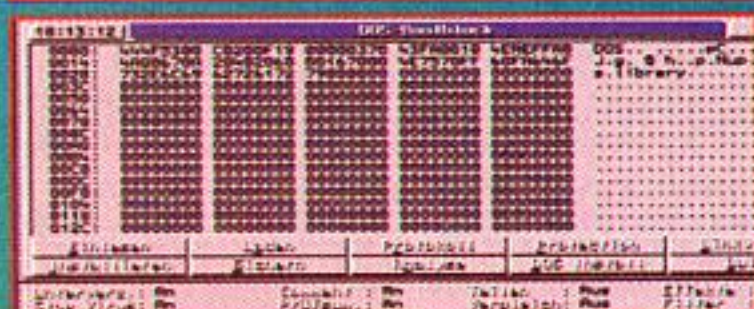
Lang lebe das Chaos: Chaos Engine

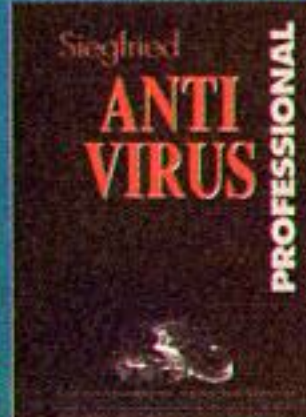
Der Dauerbrenner: Die Siedler

TITEL	BEWERTUNG	ANZAHL DER SPIELE	PREIS	HERSTELLER	GENRE
Addiction	miserabel	25	69,– DM	Wicked Software	PD-Mixtur
Classic Collection: Adventure	super	5	69,– DM	Delphine Software	Abenteuer
Combat Classics 3	gut	3	99,– DM	Empire	Strategie/ Simulation
Doppelpass	super	2	119,– DM	Ascon	Sport
The Box	gut	3	69,– DM	Max Design	Mixtur
Triple Fun	gut	3	99,– DM	Beau Jolly	Mixtur

NEUE DIGI-MEDIZIN

SIEGFRIED ANTIVIRUS PROFESSIONAL

Aus der Digi-Apotheke von Siegfried Soft kommt ein nibelungenstarkes Serum gegen Plagegeister aller Art – nicht nur, daß sich die meisten Viren damit eliminieren lassen, es bietet auch umfassende Vorsorge für Festplatten und Disketten!

Die durchdacht-übersichtliche Benutzeroberfläche

Ein klinisch reiner Bootblock

Glück gehabt: Kein Virus weit und breit

DAS LINKVIREN TOOL

Laufwerke, Festplatten und andere Devices lassen sich hier komplett nach File- oder Linkviren durchsuchen, was ebensogut mit einzelnen Verzeichnissen bzw. Dateien klappt, wobei gepackte Dateien auf Wunsch zuvor entpackt werden. Während des Prüfvorgangs erhält man Infos zu aufgefundenen Viren, benutzten Packern oder ausführbaren Programmen; diese Angaben können in eine Datei umgeleitet oder ausgedruckt werden. Während sich der Viruscheck ein File nach dem anderen vornimmt, untersucht der Blockcheck das gewählte Speichermedium Block für Block. Bei letzterem ist allerdings nur das Suchen nach, nicht aber das Löschen von Viren möglich.

DAS BOOTBLOCK TOOL

Dieses Feature dient zur Überprüfung des Bootblocks einer Diskette bzw. einer Festplattenpartition, der zusätzlich als Datei gesichert und jederzeit wieder installiert werden kann. Praktischerweise funktioniert das auch mit dem RigidDiskBlock von Harddisks, der Daten zu Aufbau und Partitionierung enthält – im Fall des Falles verhindert dessen Restaurierung ja den Verlust großer Datenmengen. Die Analysefunktion bietet dabei gezielte Angaben über die Wirkungsweise des Bootblocks: Erscheint z.B. in Rot die Meldung „Formatiert Track(s)!" oder „Codier/Decodier-Routine gefunden", ist es sehr wahrscheinlich, daß es sich um einen Virus handelt, der in der Lage ist, Disketten zu löschen und durch Verschlüsseln Virenkillern das Auffinden zu erschweren.

DAS VORSORGE TOOL

Um Virenbefall von vornherein zu vermeiden, darf man den Inhalt von Datenträgern nach bestimmten Kriterien wie Dateilänge, Datum oder Prüfsumme archivieren. Diese Daten werden in einer eigenen Datei oder direkt im Datei-Kommentar (einer 80 Byte großen Zeichenkette des betreffenden Files) gespeichert. Bei einer späteren Überprüfung erfolgt ein Datenvergleich, so daß bei Abweichungen gleich die Alarmglocken bimmeln.

SIEGFRIED ANTIVIRUS PROFESSIONAL

Praktisches Tool-Paket zur Vorsorge und Bekämpfung von Viren.
Preis: 79,– DM
Bezug: Hauff-Pinkert-Weingärtner GbR, Tel.: 0561/98 23 906

FAZIT

Neben der Optionsvielfalt läßt auch die Benutzeroberfläche keine Wünsche offen, der Nager findet sich hier sofort zurecht. Schön auch, daß in der demnächst erscheinenden Version das Brainfile für die Linkviren vom Programm getrennt wird, damit registrierte User jederzeit die aktuellsten Brainfiles für Link- und Bootblockviren aus den firmeneigenen Boards ziehen können – ist kein Modem vorhanden, tut's auch eine Diskette samt Rückporto. Wer also auf Nummer Sicher gehen will, sollte seinem Compi dieses digitale Kondom schleunigst überziehen! (st)

KLEINE VIRENKUNDE

Bootblock-Viren: legen sich selbst im Bootblock ab, was für Viren ein idealer Platz ist – werden doch Programme in diesem Block beim Einlegen der Diskette automatisch gestartet.
File-Viren: verbreiten sich direkt als File. Dieser Typus modifiziert z.B. die Startup-Sequence so, daß er automatisch beim Booten aufgerufen wird.
Link-Viren: hängen sich an ein Programm und werden beim Ausführen des Wirtsprogramms mitgestartet. Gefährdet sind hier vor allem oft benötigte Systemdateien.

Eiskalt!

Tel. 02547-1303
Tel. 02547-1253

GAMES FOR FUN!

5,- je

1153 ACTION IN HOLLYWOOD
Die Fortsetzung des BiFi Abenteuers! Nr. 1 Hit!
1037 BACKGAMMON
Das edle Brettspiel in einer tollen Umsetzung.
1125 BIBEL QUIZ
Das heitere Ratespiel rund um Bibelzitate!
1072 BILLARD
Geniale Billardsimulation mit 3 Varianten.
1162 BLACK JACK
Das fesselnde 17+4 in einer AMIGA Umsetzung.
1158 BLACK DAWN
Fesselndes 3-D Rollenspiel im Labyrinth!
1133 BOSSELN
Das bekannte ostfriesische Kegelspiel vom Autor des legendären "Dungeon Flipper". Pflichtspiel!
1132 BROKER
Komplexes Börsenspiel für Börsianer!
1112 CHINA CHALLENGE
Gute Umsetzung des bekannten Shanghai Spieles. Bauen Sie den "Drachen" ab! Top Grafik!
1027 Chopper 2
In dieser Simulation erwarten Sie spannende Luftkämpfe. Tolle Grafik!
1014 DAS ERBE II
"Das schmutzige" Erbe ist noch komplexer!
1115 "DIE FIRMA"
Leiten Sie eine komplette Firma mit allem was dazu gehört. Komplexes Unternehmensplanspiel.
1035 DIE SIMPSONS
Bart Simpson in Aktion. Tolle Grafik!
1041 DONKEY KONG
Retten Sie Ihre Geliebte aus den Klauen von Donkey Kong. Spielhallenklassiker.
1119 DOWNHILL
Spannender Skiabfahrtslauf.
1008 DUNGEON FLIPPER
Einer der fesselnsten AMIGA Flipper!

Superhit!
1009 EISHOCKEY
Im Karamalz Cup erleben Sie Eishockey hautnah. Torszenen, Prügeleien, Turniere, etc..

Superhit!
1044 ELEFANTEN!
Retten Sie den Elefantenbestand Ihres Nationalparks. Perfekte Animationen und tolle Grafiken

1004 JOKER POKER
Umsetzung des "Herz Ass" Automaten
1155 KELLOGS SPIEL
Das bombastische Werbespiel rund um Kornflakes
1126 KNAX
Sparkassenspiel mit allen bekannten Figuren des Knax Comics! Fesselnde Story mit Aha-Effekt!
1117 MECHFORCE
Tonnenschwere Kampfrobotter vollgestopft mit High-Tech treten auf einem Schlachtfeld gegeneinander an! Strategie-Dauerbrenner!
1010 MINIGOLF
16 raffinierte Bahnen müssen 1-4 Spieler in dieser Simulation meistern. Turniermodus!

Superhit!

1095 MONOPOLI
Die geniale Umsetzung des bekannten Brettspiels. Sehr spielstark. Für 1-4 Mitspieler! Super!

Superhit!
1122 OKEY!
Rommy Variante im Comic Stiel. TopHit!
1160 PEPSI SPIEL
Fesselndes Werbespiel von Pepsi.
1135 POPEYE
Wird es Popeye schaffen Olivia zu retten?
1070 RETURN TO EARTH
Das legendäre Weltraum Abenteuer im Elite-Stil.
1124 ROULETTE
Hier kommt echtes Casino Feeling auf. Gespielt wird nach den Originalregeln. Super Grafik!
1013 SCHACHMEISTER
Spielstarkes Schachspiel mit perfekter Darstellung der Spielfiguren. inkl. zeitgenauer Schachuhr!
1113 SUPER BREAKOUT
Durchschlagen Sie die Mauer...
1036 SEE-WOLF
Steuern Sie ein komplettes U-Boot auf der Suche nach der sagenumworbenen Stadt Atlantis.
1002 SKAT
Spielt nach offiziellen Skatregeln. Tolle Grafik.
1168 SMURF HUNT
Ballerspiel für Schlumpfhasser.
1090 TELEKOMMANDO 2
Die Rückkehr. Ein neuer Job für Dich... Mit toller Grafik., kniffligen Aufgaben + fetziger Story.

OS 3.1

Kit Amiga 500/2000 — 179,-
Kit Amiga 1200/3000/4000 — 209,-

NEU FÜR AMIGA 1200

zeichnen dieses friedliche Spiel aus!
1089 ENERGIE MANAGER
Errichten Sie eine Fast-Food Restaurant Kette und arbeiten Sie dabei möglichst wirtschaftlich.
1045 FAR WEST
Eines der besten Wirtschaftssimulationen im "Wilden Westen". Superpreis! (3 Disks zum Preis von 1!) Unser absoluter Tophit! Megagrafik!
1042 FIGHTING WARRIORS
Das Super-Karatespiel für alle Fans des taktischen Kampfsports. Rasante Aktion pur!
1023 FUSSBALLMANAGER
Führen Sie einen zweitklassigen Verein an die Spitze der Bundesliga. Tolle Managersimulation mit allem was dazu gehört!
1034 GLÜCKSRAD
Das bekannte Spiel zur Fernsehshow!
1123 GRUFTI!
Tolle Boulder Crash Variante. Suchen Sie im Erdreich nach Diamanten. Suchtgefahr!!!
1156 HIGH OCTANE
Fesselndes Autorennen, bei dem scharf geschossen wird - Mit modernen Waffensystemen.

1005 THINK!
Nach "OXYD" die neue große Herausforderung.
1146 TISCHTENNIS
Vorhand, Rückhand, angeschnibbelt, etc. Mit Turniermodus. Sehr realistisches Gameplay!

Superhit!
1169 TOTAL FIRE
Brandheiße Helikopter Aktion. Super!
1071 PETER'S QUEST
Ein absolut friedliches Hüpf- und Sammelspiel. Der Spaß für die ganze Familie. Empfehlung!
1138 WAR
Das Weltraum-Strategie und Aktionspiel der Sonderklasse. Return to Earth läßt grüßen!
1163 WRESTLING
Das beste Wrestlinggame für AMIGA. 2 Disks!

AMIGA BOMBER (1049) — 5,- DM
Zwei Panzer führen im Grand Canyon eine erbitterte Schlacht mit Hi-Tech Waffen (Fallbomben, Mörser, Granaten, etc.). Nach jeder Schlacht können sich die Gegner mit neuen Gemeinheiten ausrüsten. Das Originalspiel mit garantiert fesselnder Wirkung!

MUSTERBRIEFE (3001) — 3,- DM
Über 90 fundierte Musterbriefe für alle Anlässe (Einladungen, Mahnungen, Behördenbriefe, Geburtstagsglückwünsche, Bewerbung, Lebenslauf, Kündigung, etc.) Dazu gibt es noch das passende Textprogramm mit dem Sie diese Briefe komfortabel bearbeiten und ausdrucken können.

BAHNHOF (3002) — 1,- DM
Der Winter steht vor der Tür und wieder einmal ist es an der Zeit die Modelleisenbahn vom Dachboden zu holen. Doch halt! etzt gibt es doch die Möglichkeit komplette Gleisanlagen mit Rangierbahnof auf dem AMIGA zu simulieren. Superhit!

Originalsoftware!

10,- je

5004 RAUM & DESIGN
Die 10000-fach bewährte Inneneinrichtungssoftware mit 2-D (Draufsichtplanung) und 3-D Darstellung (Kamerafahrt durch den Raum). Stühle, Tische, Lampen, Steckdosen, etc. lassen sich beliebig plazieren und verstellen. Unser Nr. 1 Bestseller! Inkl. dt. Handbuch!
5002 AIRPORT
Sie leiten den kompletten Flugverkehr eines der 8 bekannten Großflughäfen. Starten und landen Sie Ihre Maschinen sicher und bewältigen Sie viele Notsituationen an Bord und auf Ihrem Flughafen. Mit digitaler Sprache!
5001 SKY ASTRONOMIE II
Komplettes Astronomieprogramm mit wirklichkeitsnaher Sterndarstellung. Sternbilder, Planeten und Nebel lassen sich per Mausklick rasch auffinden. Tolle Animationen+Daten!

5003 WOLF COPY
Das optimale Programm für Ihre Sicherheitskopien. Blitzschnell lassen sich einsteigergerecht bis zu 3 Kopien gleichzeitig anfertigen. Inkl. Errorcheck + optischer Fehlerkontrolle!
5005 DROP OUT
Die beste Breakoutvariante die es für AMIGA gibt. Super Sound + Fetzige Grafik! Super! Garantiert suchtgefährdend!
5006 STEEL DEVILS
Stählerne Kampfdronen müssen auf einem tückischen Schaltfeld voller Gefahren und Fallen gegeneinander antreten. Hier können sich 2 Spieler nach Herzenslust verkloppen! Fetziger Sound!
5007 SLIDERCRASH
Sie kennen Oxyd? SLIDERCRASH ist ähnlich aufgebaut, jedoch mit tollen Features mehr. Das fantastische Denkspiel. Top Hit!
5008 WOLFEN
Sie wollten eigentlich nur Ihre Tante auf dem Lande besuchen. Doch eine rätselhafte Mordserie wirft einen dunklen Schatten über die sonst so verschlafene Kleinstadt. Sie begeben sich auf die Suche nach dem Täter und machen eine grauenhafte Entdeckung...

ARKTIS-Software GmbH
Schürkamp 24 • 48720 Rosendahl
Bestelltelefon: 02547-1303
Bestelltelefon: 02547-1253
Bestelltelefax: 02547-1353
BTX: ARKTIS#

Versandkosten (Versand erfolgt per Post): Nachnahme DM 9,- oder Vorkasse DM 5,- (Ausl. DM 15,-) Schnellversand ab Lager. Auch Händler sind willkommen!

HOTWARE!

8001 EROTIK 1
8002 EROTIK 2
8003 EROTIK 3
je Paket DM 49,-
Jedes der drei Pakete umfaßt 10 randvolle Disketten mit den heißesten Girls in reizvollen Posen! Das prickelnde Vergnügen. Top-Qualität (ab 18 Jahren nur gg. Ausweiskopie!).
8004 EROTIK AGA SPEZIAL — 149,-
25 Disketten speziell für Amiga mit AGA-Chipset bieten erotische Top-Models in höchster Auflösung. Mit oder ohne Dessous! (ab 18 Jahren nur gg. Ausweiskopie!)
8005 R-H-S EROTIC COLLECTION — DM 59,-
CD für alle AMIGAs mit mehr als 2500 ausgewählten erotischen Fotografien der schönsten Frauen. Top Qualität. Aufregend!

ANWENDERSOFT!

5,- je

1048 AUTO ROUTE
Dieser ultimative Streckenplaner zeigt jedem Autofahrer den richtigen Weg. Blitzschnell wird tabellarisch und grafisch eine günstige Fahrtstrecke errechnet inkl. aller Abfahrten, Fahrtrichtungen und Straßenbezeichnungen. (ab OS 2.0)

Superhit!
1140 ASTROLOGIC NEU!
Die neueste Version des wahrscheinlich besten AMIGA Horoskop Programmes! Umfangreich!

Superhit!
1145 BLITZ BLANK
Fantastischer Bildschirmschoner für die Pausen zwischendurch. Das Muß für jeden Anwender!
1030 DA VINCI
Eines der besten IFF-Malprogramme mit allen wichtigen Funktionen (Sprühdose,etc.) für AMIGA.
1143 DOS XS
Datei-Manager a la Dir-Opus! Unterstützt alle Bildschirmgrößen, IFF und ILBM Format.
1136 ERDKUNDE
Interaktives Lernprogramm rund um Länder, Flüsse und Städte dieser Erde. Mit vielen Grafiken!
1007 ETIKETTEN PROFI
Bedruckt Etiketten in beliebiger Größe (z.B. Diskettenlabel, Adressaufkleber, etc.) Auch mehrbahnige Etiketten + Sonderformate werden erkannt.
1137 FAHRSCHULE
Übt den theoretischen Test basierend auf Originalfragen mit entsprechenden grafischen Abbildungen der Verkehrszeichen.
1164 FAHRZEUGKOSTEN MANAGER
Neueste Version des bekannten KFZ-Verwalters. Ab sofort wissen Sie per Mausklick wieviel Ihr PKW Sie monatlich kostet. Listen, Statistiken,etc.!
1166 FAKTURIERUNG
Komplettes Rechnungsprogramm mit Artikel- und Kundenverwaltung. Inkl. Offene Posten, Etikettendruck, Zahlscheine und Mahnungswesen. Hit!

1159 FREE PAINT
Hervorragendes IFF Malprogramm mit allen wichtigen Features, wie z.B. Brushes, Lupe, Linen, Text, Füllungen, etc. Der Hit für Grafik!
1120 FIX DISK
Der Diskettendoktor! Rette defekte und versehentlich gelöschte Programme! Ausführl. Einführung!
1015 GIROMAN
Verwaltet Ihr komplettes Girokonto inkl. grafischer Auswertung. Planen Sie Ihr Geld!
1129 KURVENDISKUSSION
Errechnet für beliebige Funktionen Wendepunkte, Extrema, Rotationskörper, Ableitungen, etc.
1025 LOTTO
Verwaltet Samstags- und Mittwochslotto. Inkl. Systemtips! Damit nicht nur die anderen gewinnen!
1050 RECHTSCHREIBPRÜFER
Tippfehler ade! Mit diesem Rechtschreibprüfer fällt garantiert jeder Fehler sofort auf. Das Programm läuft im Hintergrund!
1127 SCHREIBMASCHINEN KURS
Übt in aufeinander aufbauenden Lektionen das 10-Finger Schreiben. Inkl. Schnellschreibtest!
1021 STAR TRANSLATOR
Übersetzt beliebige Texte (z.B. PD-Anleitungen) komfortabeln von Englisch nach Deutsch!
1167 STAR AM PLAN
Komplette Tabellenkalkulation für den AMIGA inkl. 20 verschiedenen Diagrammarten. Frei definierbare Felder und Spalten! Top Hit!!
1152 STEUERFUCHS 1993 PRO
Die Vollversion des beliebten AMIGA Steuerprogrammes mit originaler Darstellung der amtlichen Bögen auf dem Bildschirm. Bestseller!
1019 TERMINKALENDER
Ab sofort haben Sie alle Termine fest im Griff. Mit automatischer Alarmfunktion.
1012 TEXT PLUS V3.0 N
Fantastische Textverarbeitung mit allen wichtigen Funktionen zum Briefeschreiben!
1073 VIRENKILLER
"VT" in der aktuellen Version ist eines der besten Virenkillerprogramme für den AMIGA.
1003 VOKABELTRAINER
Der perfekte Helfer zum schnellen Erlernen der englischen Sprache. Inkl. erweiterbaren Grundwortschatz. Mit Vokabeltest!
1165 WORLD ADRESS
Komfortable Adress Datenbank mit frei definierbaren Feldern. Inkl. Serienbriefdruck, Briefumschlagdruck in beliebiger Größ. Je Datensatz lassen sich beliebige Bilder- und Kommentare einfügen. Zum Hammerpreis von nur DM 5,- erhalten Sie fast eine Profi-Datenbank!

KICKER CUP

DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Kaum haben wir im letzten Heft angekündigt, daß die Kicker-Saison zu Ende geht, schon ist es soweit – wenn das nicht prophetisch ist? Geradezu poetisch hingegen das 4:2 gegen die multidirektionalen Berliner, mit dem sich der FC JOKER in die Winterpause verabschiedete!

Dabei sah es lange Zeit gar nicht so rosig aus, erst in den letzten zehn Minuten fielen vor 8.700 Zuschauern die beiden entscheidenden Tore von Freckmann und Ponikwar – unserem fünfundsiebzigprozentigen Einsatz waren die Gäste auf Dauer halt nicht gewachsen! Davor trafen Oskar und Mad Max zwischen die Maschen (letzterer mit einem Nasen-Abpraller), und summa summarum reichten unsere 82 Saisontore immerhin für einen respektablen siebten Platz. Auch die Finanzen lassen für die kommende Spielzeit hoffen, stehen den 250.000 Schuldenmärkern doch immerhin fast 70.000 schwarze Zahlen gegenüber; da geht es so manchem Verein in der realen Bundesliga erheblich schlechter…

Arbeitstiere, die wir nun mal sind, überspringen wir jetzt einfach die Pause und machen gleich mit der ersten Begegnung der zwoten Saison weiter: Kapelle, bitte einen Tusch für unser Heimspiel gegen die Pflaumen von der Amiga James! Was die in der Oberklasse zu suchen haben? Eigentlich nix, da aber vier Absteiger durch ein Newcomer-Quartett ersetzt werden mußten, sind sie nun eben da und dürfen sich gleich im ersten Spiel eine verdiente Abreibung holen. Die drei übrigen Greenhorns (Softbär 2000, Pleasurestoff und 1. FC Blähbein) werden sich gegen andere Gegner zu behaupten haben, und Eure Bewährungsprobe liegt wie immer in der Beantwortung unserer berühmten sieben Fragen:

1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
3) Der Transfermarkt ist momentan leider leerer als Brorks Oberstübchen.
4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?
6) Wie hoch soll der Eintritt sein (momentan 12,– DM)?
7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen (maximal weitere 250.000 Steine) oder abbezahlen?

Das Problem der Post besteht nun darin, die ungezählten Postkarten-Legionen zu befördern, auf denen Ihr uns Eure Antworten mitteilt, während wir höchstselbst uns der schwierigen Aufgabe gegenübersehen, alles korrekt auszuzählen (tunlichst ohne Zählulitis zu bekommen!), um die Meinung der Mehrheit unserem Fußballmanager einzugeben, welcher uns seinerseits mit allen druckfähigen Ergebnissen des kommenden Spieltages versorgt. So ist also jeder beschäftigt, die Arbeitslosenquote sinkt ins Bodenlose, und wir dürfen mit Fug und Recht einen Faschingsorden von Helmut Hohl erwarten. Einige Einsender dürfen sich sogar noch etwas viel Schöneres erwarten, da wir wie gewohnt ein paar schicke Verlosungskandidaten aus Michaels Panzerschrank entwenden konnten:

1 x The Box (Comp.)
3 x Joker-Jogger
3 x Joker-Watch
3 x Joker-Shirt

Wer jedoch keine passende Briefmarke zur Hand hat oder nicht fähig bzw. willens ist, seinen Absender samt unserer Adresse schön leserlich zu schreiben, der wird wohl vergeblich (er-)warten – denn zwar werden die Preise unter allen Einsendern verlost, doch sollten wir schon wissen, an wen wir sie im Einzelfall zu schicken haben…

Joker-Verlag
„Kicker Cup"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Ergebnisse: 38. Spieltag

Heim	Gast	Ergebnis
FC JOKER	– Berlin East/West	4:2
Opafun	– Langohrer SK	3:0
Raschmehr	– Austerwitz	5:1
Hammerfoot	– Hardball Killers	3:0
Un. Hofftschwer	– Wurm. Wolfschreck	2:0
Bummico	– Playpower	4:2
Indianerbones	– Might & Matschig	1:4
Maniac Menschen	– Bodo Tiltners	2:2
Battle Kumpans	– Dragonfight	2:1
Blue Beiß	– AMS	4:0

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Un. Hofftschwer	56:20	98: 55
2) Maniac Menschen	53:23	96: 49
3) Opafun	51:25	97: 48
4) Hammerfoot	51:25	87: 56
5) Might & Matschig	48:28	85: 58
6) Blue Beiß	48:28	73: 47
7) FC JOKER	47:29	82: 64
8) Bummico	46:30	81: 49
9) Battle Kumpans	46:30	82: 52
10) Berlin East/West	44:32	76: 57
11) Raschmehr	45:31	82: 60
12) Langohrer SK	35:41	55: 73
13) Bodo Tiltners	34:42	67: 66
14) Wurm. Wolfschreck	28:48	54: 80
15) Austerwitz	27:49	56: 85
16) Playpower	25:51	54: 84
17) AMS	23:53	41: 87
18) Indianerbones	20:56	42:115
19) Dragonfight	17:59	40: 95
20) Hardball Killers	16:60	33:100

Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert(DM)
1) Brork	Tor	28	26	180.000
2) Wunderlich	Tor	–	26	150.000
3) Schlimmel	Abw	23	48	470.000
4) Joker	Abw	19	18	190.000
5) Nettelbeck	Abw	–	27	220.000
6) Freckmann	Abw	17	21	60.000
7) Stockbisler	Mit	11	32	250.000
8) Ponikwar	Mit	9	12	260.000
9) Regnet	Mit	15	40	220.000
10) Celal	Mit	12	29	190.000
11) Magenauer	Mit	13	28	250.000
12) M. Labiner	Mit	–	56	290.000
13) Dzierzynski	Ang	7	29	140.000
14) Stein	Ang	–	27	100.000
15) B. Labiner	Ang	3	30	230.000

Paarungen: 39. Spieltag

Heim	Gast
FC JOKER	– Amiga James
Berlin East/West	– Austerwitz
Might & Matschig	– Battle Kumpans
Hammerfoot	– Playpower
Wurm. Wolfschreck	– Un. Hofftschwer
Bodo Tiltners	– Pleasurestoff
Langohrer SK	– 1. FC Blähbein
Raschmehr	– Maniac Menschen
Opafun	– Bummico
Blue Beiß	– Softbär 2000

Das Spielfeld

Gegner

1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: (0 81 42) 5 96 40 Fax: 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Unser Ladenlokal in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

AMIGA

1869 HANDELSSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB 65,90
1990 – DIE 93ER EDITION – POLITSIMUL KD 1MB 34,90
3-D MOUSE PAD V. BLUE BYTE 17,90
ARMOUR GEDDON 2 49,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1MB 65,90
AWARD WINNERS 2 COMPL. INCL. ELITE / JIMMY WH. SNOOKER / ZOOL / SENSIBLE SOCCER DT. ANL. 69,90
BATTLEFIELD CREATOR / BATTLEISLE K.D. 59,90
BATTLEISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL. 49,90
BENEFACTOR 49,90
BIG SEA KOMPL. DT. 1MB 65,90
BLOODNET DT. ANL. * 65,90
BLUE-BYTE COMPL. inkl. SIEDLER / CHAOS ENGINE & T2 ARCADE GAME 85,90
BOBS BAD BAY DT. ANL. 59,90
BRIAN THE LION DT. ANLEITUNG 54,90
BUMP N BURN DT. ANL. 59,90
CAMPAIGN II KOMPL. DEUTSCH 1MB 69,90

CANNONFODDER 2 – KOMPL. DEUTSCH – **59,90**

CLASSIC ADVENTURES – LUCAS ARTS – inkl. -LOOM / INDIANA JONES 3 / MANIAC MANSION / MONKEY ISLANDS I / ZAK MC KRACKEN – KOMPL. DT. 1MB – **89,90**

COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 1MB 54,90
DAS SCHWARZE AUGE: DISK 1MB KOMPL. DT. 79,90
DAWN PATROL DT. HANDBUCH 1 MB * 75,90
DEATH OR GLORY KOMPL. DT. 1MB 69,90
DER CLOU KOMPL. DT. 1MB 75,90
DER CLOU –DIE PROFIDISKETTE– KOMPL. DT. 45,90

JUNGLE STRIKE – DT. ANLEITUNG – **54,90**

DIE BOX VOL. 1 inkl. BURNTIME / DYNATECH – WHALES VOYAGE KOMPL. DEUTSCH 54,90
DOOFUS DT. ANL. 54,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) KPL. DT. 79,90
DREAMWEB KMOPL. DT. 1MB * 69,90
ELFMANIA DT. ANL. 54,90

FIELDS OF GLORY – KOMPL. DEUTSCH 1MB – **75,90**

F1 – DOMARK – DT. HANDBUCH 59,90
FANTASTIC DIZZY 49,90
FRONT LINES DT. ANLEITUNG * 59,90

FIFA INTERNATIONAL SOCCER – * – DT. ANLEITUNG – **54,90**

GOBLINS 2 KOMPL. DT. 1MB 65,90
GOBLINS 3 KOMPL. DT. 1MB 75,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT. 45,90
HATTRICK BUNDESLIGA MANAGER 3 KOMPL. DT. 79,90

REUNION – KOMPL. DEUTSCH – **65,90**

HIGH SEAS TRADER KOMPL. DEUTSCH * 59,90
INNOCENT UNTIL CAUGHT DT. ANL. 1MB 75,90
ISHAR 3 KOMPL. DEUTSCH 59,90
KID CHAOS DT. ANL. 59,90
KINGS QUEST 6 KOMPL. DEUTSCH 1 MB 69,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1MB 79,90
LAST ACTION HERO DT. ANL. 39,90

ZEEWOLF – DT. ANLEITUNG – **59,90**

LOLLYPOP DT. ANL. * 65,90
LORDS OF THE REALM KOMPL. DT. 65,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1MB 75,90
MICRO MACHINES DT. ANL. 49,90
MORTAL KOMBAT II DT. ANLEITUNG 54,90

LOTHAR MATTHAEUS SUPERSOCCER – KOMPL. DT. – **54,90**

MR. NUTZ DT. ANL. 59,90
OVERLORD AMIGA 1200 3,5" * 65,90
PENTHOUSE HOT NUMB. DELUXE DT. ANL. 1MB 59,90
PERIHELION DT. ANL. 1MB 65,90
PGA EURO TOUR DT. ANLEITUNG 54,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1MB 65,90
POWERDRIVE DT. ANLEITUNG 59,90
PROFI FUSSBALL DER TRAINER KOMPL. DT. 54,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DEUTSCH 69,90
ROBINSONS REQUIEM KOMPL. DT. 65,90
RUESSELSHEIM (DETROIT) KOMPL. DEUTSCH 59,90
RISE OF THE ROBOTS KOMPL. DT. 79,90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB 65,90
SHAQ FU DT. ANLEITUNG 55,90

AMIGA

SIM CITY 2000 A1200 K. DT. 4MB RAM HARDDISK 75,90

OLDTIMER – KOMPL. DEUTSCH * – **79,90**

SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE D.A. 79,90

ranTRAINER – KOMPL. DEUTSCH * – **79,90**

SPACEWARD HO! KOMPL. DT. 75,90

RUFF N TUMBLE – DT. ANLEITUNG 1MB – **49,90**

ST. THOMAS KOMPL. DT. 1MB 54,90

SENSIBLE WORLD OF SOCCER – DT. ANLEITUNG * – **69,90**

STARLORD KOMPL. DT. 79,90

SIMON THE SORCEROR 2 – KOMPL. DT. * – **79,90**

THEME PARK KOMPL. DT. 1MB 59,90
TOP GEAR 2 DT. ANLEITUNG 49,90
TOWER ASSAULT DT. ANLEITUNG 39,90
TRAPS & TREASURES DT. ANL. 59,90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – KOMPL. DT. 1MB * 69,90
UNIVERSE DT. ANL. 65,90
VALHALLA 59,90
X IT DT. ANLEITUNG 39,90
X-MAS LEMMINGS 1994 DT. ANLEITUNG 29,90

WORLD OF BUSINESS inkl. WINZER / MAD TV / -TRANSWORLD / BLACK GOLD – KOMPL. DEUTSCH – **69,90**

AMIGA Sonderposten

3D CONSTRUCTION KIT 2.0 – KOMPL. DEUTSCH – **29,90**

4 D SPORTS BOXING DT. ANLEITUNG 19,90
A-TRAIN 1MB 39,90
ABANDONED PLACES II 29,90
ADRENALYN 9,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1MB 29,90
ANOTHER WORLD DT. ANL. 34,90
APIDYA 29,90
ARCADE POOL DT. ANL. 24,90
ARCHER MCLEAN POOL BILLARD 34,90
ARMALYTE 15,90
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL. 29,90
AV8B HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH 24,90
BATMAN RETURNS DT. ANL. 24,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1MB 49,90
BATTLETECH 1 19,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANLEITUNG 9,90
BLACK CRYPT 1 MB 29,90
BLASTER DT. ANLEITUNG 19,90
BLOB DT. ANLEITUNG 19,90
BODY BLOWS DT. ANLEITUNG 29,90
BUDOKHAN 29,90
CADAVER & PAY OFF DT. ANL. 35,90
CHAOS ENGINE 1MB 24,90
CLASSIC COLLECTION DELPHINE: INCL. FLASHBACK OPERATION STEALTH / FUTURE WARS / CRUISE FOR A CORPS / ANOTHER WORLD 54,90
COLONELS BEQUEST – SIERRA – DT. ANL. 34,90
CONQUESTATOR KOMPL. DEUTSCH 1 MB 29,90

ELITE 2 – KOMPL. DEUTSCH – **34,90**

CREATURES 1 MB 19,90
CRUISE FOR A CORPS DT. ANL. 1MB 29,90

DESERT STRIKE – **29,90**

CYBERPUNK DT. ANL. 19,90
CYCLES – MOTORRADRENNEN – 29,90
DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1MB 49,90
DOGFIGHT – MICROPROSE – DT. HANDBUCH 1MB 39,90
DONK – SAMURAI DUCK – DT. ANLEITUNG 19,90
DREAM TEAM COMPILATION INCL. SIMPSONS / WWF WRESTLING / TERMINATOR 2 DT. ANL. 29,90
DUNE I KOMPL. DEUTSCH 1MB 34,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DEUTSCH 29,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1MB 39,90
F117A NIGHTHAWK DT. HANDB. 1 MB 39,90

AMIGA Sonderposten

F15 STRIKE EAGLE 2 1MB 29,90
F16 COMBAT PILOT 1MB 15,90
F19 STEALTH FIGHTER DT. ANL. 1MB 34,90
FLIGHT OF THE INTRUDER 1MB 19,90

DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – **35,90**

GENESIA 29,90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1MB 15,90
GLOBDULE 15,90
GOBLINS I KOMPL. DEUTSCH 1 MB 29,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER 19,90
GUNBOAT – ACCOLADE – 1MB 29,90
GUNSHIP 2000 DT. ANLEITUNG 1 MB 35,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1MB 34,90

FORMULA ONE GRAND PRIX – DT. ANLEITUNG 1 MB – **35,90**

HISTORY LINE 1914 – 1918 DT. 1MB 49,90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS. 19,90

HEIMDALL II – DT. ANLEITUNG – **29,90**

INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT. 35,90
INDIANA JONES 4 – LAST CRUSADE – KPL. DT. 1MB 54,90
INVEST KOMPL. DT. 1MB 19,90
JAGUAR XJ 220 29,90
JIM POWER 5,90
JIMMI WHITE SNOOKER 34,90

HERO QUEST 2 – LEGACY OF SORASILS **29,90**

KINGS QUEST I DT. ANL. 1 MB 19,90
KINGS QUEST 4 DT. ANLEITUNG 29,90

K240 – UTOPIA II – **29,90**

LARRY 3 1MB 34,90
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1MB 39,90
LEISURE SUIT LARRY 1 DT. ANL. 1 MB 29,90

LEMMINGS 2 – THE TRIBES – DT. ANLEITUNG – **24,90**

M1 TANK PLATOON DT. ANL. 1MB 34,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB 39,90
MANCHESTER UNITED PREM LEAGUE 29,90
MANHUNTER NEW YORK 29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO DT. ANL. 29,90
MISSILES OVER XERION DT. ANL. 1MB 29,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1MB 54,90
MONSTERBUSINESS 9,90

MONSTERPACK VOL. 2 inkl. BEAST 2 / KILLING GAME SHOW / AWESOME – KOMPL. DEUTSCH 1MB – **29,90**

OPERATION STEALTH 34,90
PACIFIC ISLANDS – TEAM YANKEE 2 – 1MB 29,90
PANZA KICK BOXING DT. ANL. 29,90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH 1 MB 39,90

PGA TOUR GOLF PLUS **34,90**

PIRATES DT. ANL. 29,90
POLICE QUEST I 1MB 34,90
POLICE QUEST 2 – SIERRA – DT. ANL. 34,90
POLICE QUEST 3 1 MB 34,90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS 29,90
POPULOUS 2 29,90
POWERMONGER INCL. WW DATA DISK 29,90
PREMIERE MANAGER 2 1MB 19,90
PRIME MOVER DT. ANL. 15,90
PUSH OVER 19,90

PINBALL FANTASIES – 1MB – **29,90**

QUEST FOR GLORY I DT. ANL. 1MB 35,90
QUEST FOR GLORY 2 – SIERRA – DT. ANL. 39,90
REACH FOR THE SKIES 35,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 1MB 19,90
R-TYPE 2 15,90
ROCKET RANGER & TV SPORTS FOOTBALL 19,90
SECRET OF MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. 1MB 39,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 15,90
SILENT SERVICE 2 1MB 24,90
SIM ANT 24,90
SIM EARTH 1MB 34,90
SKIDMARKS DT. ANL. 29,90

AMIGA Sonderposten

SOCCER KID 24,90

SIERRA SOCCER – DT. ANLEITUNG – **24,90**

SPACE CRUSADE 1MB 19,90

SPACE HULK – DT. ANLEITUNG – **34,90**

SPACE QUEST 1 – SIERRA – 29,90
SPACE QUEST 3 DT. ANLEITUNG 34,90
SPACE QUEST 4 1MB 34,90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1MB 19,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 1MB 29,90
SUBURBAN COMMANDO 19,90
SUPER MONACO GRAND PRIX 15,90
SYNDICATE 1 MB 29,90
THEIR FINEST HOUR: BATTLE OF BRITAIN 29,90
TOTAL CARNAGE 15,90
TRANSWORLD KOMPL. DT. 19,90
TROLLS 19,90
TURRICAN 2 DT. ANL. 24,90
URIDIUM II DT. ANL. 29,90
WING COMMANDER 1MB 29,90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1MB 29,90
WOLFPACK (U-BOOT-SIMULATION) 1MB 24,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE 19,90
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING 24,90
ZAK MCCRACKEN KOMPL. DT. 39,90

TORNADO – -DIGITAL INTEGRATION- 1 MB – **24,90**

AMIGA CD 32

ALIEN BREED / QWAK DT. ANL. 49,90
ARABIAN NIGHTS 29,90
ARCADE POOL 29,90
BANSHEE DT. ANL. 59,90
BATTLECHESS ENHANCED 59,90
BENEATH STEEL SKY 59,90
BRIAN THE LION DT. ANL. 39,90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 55,90
CHUCK ROCK 2 24,90
D-GENERATION DT. ANL. 49,90
DANGEROUS STREETS 59,90
DISPOSABLE HERO DT. ANL. 59,90
EMERALD MINES DT. ANLEITUNG 39,90
FIELDS OF GLORY DT. ANL. 65,90
FIRE & ICE DT. ANL. 49,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 59,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 59,90
HEIMDALL 2 DT. ANL. 59,90
JETSTRIKE 54,90
JUNGLE STRIKE DT. ANLEITUNG 59,90
LEMMINGS 54,90
LAST NINJA 3 29,90
LITIL DIVIL 59,90
LOST VIKINGS 59,90
MORPH 59,90
OLDTIMER – ERLEBTE GESCHICHTE – * 79,90
PIRATES GOLD DT. ANL. 59,90
PROJECT „X" / F117 CHALLENGE DT. ANL. 49,90
RISE OF THE ROBOTS 85,90
ROBOCODE – JAMES POND – 29,90
SENSIBLE SOCCER 49,90
SIMON THE SORCEROR 69,90
SUBWAR 2050 DT. ANL. 65,90
SUPERFROG DT. ANLEITUNG 29,90
SUPER STARDUST 54,90
TOP GEAR 2 54,90
TOTAL CARNAGE DT. ANL. 59,90
TOWER ASSAULT DT. ANL. 54,90
TROLLS DT. ANL. 29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN 59,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANL. 59,90
UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH 59,90

AMIGA 1200

ALADDIN DT. ANL. 69,90
BANSHEE DT. ANL. 59,90
BUBBLE & SQUEAK 59,90
DER CLOU KOMPL. DT. 75,90
DER CLOU – DIE PROFIDISKETTE – KOMPL. DT. * 45,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D. 79,90
FIELDS OF GLORY DT. ANL. 75,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT. 45,90
HATTRICK – BUNDESLIGA MANAGER 3 – KPL. DT. 79,90
JUNGLE STRIKE DT. ANLEITUNG 59,90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 79,90
LEMMINGS 3 DT. ANLEITUNG 59,90
LION KING DT. ANL. 69,90
MARVINS MARVELLOUS ADVENTURE DT. ANL. 59,90
PGA EURO TOUR DT. ANLEITUNG 59,90
RISE OF THE ROBOTS KOMPL. DEUTSCH 79,90
ROBINSON'S REQUIEM DT. ANL. 65,90
RUESSELSHEIM – DETROIT – KOMPL. DT. 59,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 79,90
SUBWAR 2050 DT. ANL. 75,90
SUPER STARDUST 59,90
THEME PARK KOMPL. DEUTSCH 69,90
TOTAL CARNAGE DT. ANL. 29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN DT. ANL. 69,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! Sonderposten nur solange Vorrat reicht!!!**
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS

FEBRUAR

FERNSEHEN

Um Mensch und Maschine geht es im Themenabend von **arte** am **7. Februar** ab 21.45 Uhr. Der Dokumentation „Maschinenmenschen" folgen die Beiträge „Sex-Maschine" (22.40 Uhr), „Posthuman" (23 Uhr) und Fritz Langs futuristischer Stummfilmklassiker „Metropolis" (23.05 Uhr).

Auf **3Sat** kommt am **22. Februar** um 23 Uhr „Der Tod auf leisen Sohlen" – denn die Hauptfigur dieses Thrillers ist nicht nur Computerspezialist, sondern auch Berufskiller, der seine Arbeit mit Präzision erledigt.

Cyberspace, Virtual Reality, Special Effects sowie Computer- und Trickanimationen sind Themen der multimedialen Messe „Imagina" vom 1. bis 3. Februar in Monte Carlo. **Premiere** strahlt hierzu am **26. Februar** um 11 Uhr das Special „Imagina – Das Festival der neuen Bilder" aus.

STÄNDIGE FERNSEH-SERIEN

Das „BimBamBino"-Special auf **Kabel 1** hat diesen Monat jeweils **montags** um 15 Uhr die Geschichte der Medien zum Thema – vom Rauchzeichen bis zum Satelliten.

„Die Computer-Game-Show „X-Base" ist im **ZDF** um 15.15 Uhr zu sehen, und zwar **täglich** außer sonntags. Demnächst mit angeblich verbessertem Konzept.

Donnerstags gegen 21.50 Uhr berichtet das Magazin „studio/moor" auf **Premiere** unverschlüsselt über die immer rasantere Medienentwicklung.

„Neues… Der Anwenderkurs" beschäftigt sich im Februar mit „Word for Windows 6.0" – zu verfolgen **samstags** und **montags** um 10 Uhr auf **3Sat**.

Am **5. Februar** trifft man sich um 18 Uhr auf **MDR 3** in der Computerecke „Top-DOS".

Am **19. Februar** um 10.15 Uhr berichtet Wolfgang Back im **WDR**-Computerclub über 386er in Scheckkartengröße, kostenlose DFÜ per CB-Funk, Telefonbücher auf CD-ROM und die Komprimierung von bewegten Bildern. Wiederholt wird am **20. Februar** um 6 Uhr und 23.45 Uhr.

Im **Bayerischen Fernsehen** geht es am **20. Februar** um 15 Uhr in der Reportage am Montag um die Krise unserer Forschungspolitik: Sind wir „Auf dem Weg ins Entwicklungsland?"

Günther Alt gibt in der **ZDF**-Wirtschaftssendung „WISO" am **24. Februar** um 21.15 Uhr wieder einen Computertip ab.

Am **26. Februar** berichtet der „Computer-Treff" des **Bayerischen Fernsehens** um 14.45 Uhr über Neuigkeiten in der Datenverarbeitung.

Spiel, Spaß und Spannung rund um die Welt der Spiele gibt's **sonntags** um 10 Uhr in der Show „Games World" auf **Sat 1**.

RUNDFUNK

Um ein Handbuch für Billigreisen durch die Galaxien auf den neuesten Stand zu bringen, ist Ford Prefect per Anhalter im All auf **WDR Radio5** unterwegs – eine Gaudi à la Douglas Adams' „Hitchhiker's Guide to Galaxy". Am **8. Februar** begegnen ihm um 15 Uhr „Das Mädchen und der Wal", während er am **22. Februar** zur gleichen Zeit zum „Kongreß der Mäuse" geladen wird.

STÄNDIGE RUNDFUNK-SERIEN

Das **HR2**-Computermagazin „Chippie" berichtet am **4. Februar** um 15 Uhr in „Ausgezählt: Wie Computer wählen helfen" aus dem Wiesbadener Rechenzentrum, schaut Statistikern über die Schulter und erklärt u.a. die Entstehung von Hochrechnungen, die Berechnung von Wählerwanderungen und die Tauglichkeit von Prognosen.

Auf **Kiss 99 FM** geht es **montags** um 16 Uhr in der Sendung „Megabytes" um Computerspiele, Shareware, PD-Soft und interessante Neuerscheinungen – außerdem wird Software verlost.

Auf **Radio Euro** gibt's am **9. Februar** um 17 Uhr wieder „Bit für Bit" mit aktuellen Computerthemen.

Montags um 14.40 Uhr öffnet „Der kleine Computer" von **Radio ffn** die Trickkiste für Anwender.

Radio Hamburg schickt **montags** um 17 Uhr „Chipsfrisch" die Bytes über den Äther.

Ebenfalls **montags** trifft man sich bei **Radio Mainwelle** um 17.40 Uhr in der „Computer-Ecke".

Zweimal monatlich **montags** ab 16.30 Uhr sorgt das Computermagazin „Fatal Digital" im Jugendprogramm „Zündfunk" auf **Bayern 2** für neuen Zündstoff für Computerfans.

Andreas Vohwinkel präsentiert in der „ComputerCorner" am **22. Februar** um 15.30 Uhr auf der **Ruhrwelle Bochum** die neuesten Antivirenprogramme.

Die neuen „Spiele-Hits des Nordens" werden am **22. Februar** um 19 Uhr im „Club On-Line" auf **NDR 2** vorgestellt.

Am **27. Februar** um 20 Uhr serviert **Radio B Zwei** „Cips und Bits".

Den „Point Computerspiel Tip" gibt's jeden **Donnerstag** zwischen 18 und 20 Uhr von **SDR 3**.

Guter Rat muß nicht teuer sein – jedenfalls nicht **samstags** auf **WDR 5** von 10.45 bis 11 Uhr im „Ratgeber: Computer".

Die Sendereihe „Forschung aktuell" im **Deutschlandfunk** bringt jeden **Samstag** von 16.30 bis 17 Uhr ein Computer-Special. (Barbara Grohmann)

Biete Hardware

Verkaufe wegen Systemwechsel: A500 + 2,3 MB, Monitor 1084 St., SCSI Fespl., 1 ext. Laufw., Joy, Mouse, ca. 25 Originale. VB 800,-. Tel.: 08631/15034

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Vk. Amiga 500, 1 MB Speicher, 2. Laufwerk, Staubschutz, 2 Joysticks + Mouse und TV Modulator für 300,- DM. AJ 3/92 - 3/94 für 5,- DM p. Stück. Tel.: 05251/480369

A1200, 84 MB HD, 2 LW, Monitor 1942, Citizen Swift 240 C, Lightgun, Synthesizer-Keyboard, Deluxe Paint IV AGA, Final Copy II, Turbo Print 3.0, Superbase 2, X-Copy, Reflections, Amos - The Creator. Auch einzeln. Tel.: 02535/284

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe 2 MB RAM-Chips 511000 (16 Stück) für 150 DM. Tel.: 07191/88455

Amiga 500 (2,3 MB), Monitor 1084S, Drucker Epson 24 Nadeln, 124 MB Festplatte + Zubehör, Joysticks, Mouse, Spiele usw. Andreas Binroth, Tel.: 05353/2325

Amiga 500 1 MB, 2 LW, Farbmonitor, Handscanner, div. Originalspiele, Literatur, Joystick, Maus. Alles 100 % OK-Preis VB. München Tel. 089/969683

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

A500, Kick 2+1.3, 2,5 MB RAM, 52 MB SCSI-HD, ext. L., 1084 Mon., Page Setter II, BT-II, Midi Hard + Softw., Orig.-Spiele (Simon), VB 900,- DM. Tel.: 02621/61244

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Biete Amiga 500, 1 MB, Monitor 1094 Color, viel Original-Software, 2 Joysticks, Maus 600,- DM VHB. Tel.: 06131/286880 nach 19.00. Fragt nach Tobias

Verk.: Amiga 500, 21 Spiele, dav. 10 Hits bzw. Superhits, u.a. Lionheart usw., X-Copy Professional inkl. Hardwarezusatz, Zweitlaufwerk, 1 MB RAM, Maus, 2 Joysticks kompl. 750 DM. Tel.: 036074/30863

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Festplatte für Amiga! Tel.: 026246435

Amiga 1200 mit 40 MB Festplatte, 2 MB RAM, Monkey 1+2, Indy IV, Elite 2, Eye of Beh. u.a., ca. 8 Mon. alt, VB 600,-. 06771/2842

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 mit interner 40 MB Festplatte, 2,5 MB RAM, KS 1.3/2.0, CD-ROM, 2. LW, Mon, 5 Orig., 9 CD, 100 Disks, Action-Replay-MK3. VB: 1900,- DM. T. 02161/44899

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verk. A 500 + 1 MB RAM, 2. LW, Colormonitor, Joysticks, Maus, orig. Software, Handbücher, zus. 800 DM. Tel.: 05520/3476

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verk. A 2000, 2 Laufwerke, Joypad, Maus, 1 MB RAM, 200 Disks, Handbücher, TV-Modulator, 2 J. alt, NP 1500 DM, VB 450 DM. Tel.: 0208/470112 Mülheim/Ruhr

Spiele für A500 z.B. Anstoß World Cup 25,-, Beneath a Steel Sky 35,-. Liste an Oliver Meichsner, Felix-Schleicher-Str. 16, 52379 Langerwehe. Spiele alles Originale! Hardware: 1 MB RAM 30,-, TV-Modulator 35,- Sample für Amiga.

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

A1200/40 MB int. Festplatte, 2 ext. Laufw., 12 orig. Spiele, sehr viel Zubehör u. Literatur: komplett nur 1000 DM. Tel.: 03741/446724

Verkaufe A500er Speichererweiterung 2 MB (auf 2,5 MB) mit Uhr, abschaltbar, 150,- DM. Tel.: 0641/62878

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Festplatte für Amiga! Tel.: 02624/6435

Verkaufe 40 MB Festplatte mit Controller u. Softw. für Amiga 500, 300,- DM (NP 600,- DM) bei N. Raab, Am Bildstein 5, 97638 Frickenhausen (09773)201

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 mit Zubehör, 2. LW, 1 MB RAM mit HF-Modulator, 10 orig. Games z.B. BM II + BM III + Anstoß zum Sonderpreis 550,-. 07236/8623 ab 21 Uhr

Verk. Amiga 500 mit 1 MB, 120 Disketten, Maus, Mauspad, TV-Adapter u. den Originalspielen: Bundesl. Manager Hattrick, Eishockey Man., Civilization, Monkey Isl. 480 DM VHB. Außerdem mit Abdeckhaube. Tel.: 05237/1599

Verkaufe Speichererweiterung für Amiga! Tel.: 02624/6435

Hier! Verkaufe komplettes Amiga 500 plus System. Amiga 500 + 2 MB, ext. LW, Umschaltplatine a. 1.3, HF-Modulator, Literatur, jede Menge Spiele, Anw.-Programme 650 DM. Andreas Stolze, Hans-Zeh-Str. 38, 95326 Kulmbach

Verkaufe PC Komplett-System! Tel.: 02624/6435

Amiga 1200, 3 Monate, 2 MB, Drucker, Maus, viele Disketten und Zubehör (Monitor) nur 700 DM. Tel.: 0201/473818

Verkaufe Courier 14400 Baud Modem! NP-1500 für 600 DM! Tel.: 02624/6435

Verk. CD32 mit 8 Spielen (Microcosm, U. Body Blows, Chaos Engine, Fire & Ice, Zool etc.) für VB 500 DM. Tel.: 07551/63708

Verkaufe Monitor! Telefon: 02624/6435

Verkaufe Amiga 600 + 1 MB, Monitor, Mouse + Pad, Joystick, 1 Diskettenbox mit 200 Disketten + Zubehör. NP 1700 DM für 800 DM. Alles 100% okay, 7 Monate alt. Tel.: 04221/88628

Verkaufe Monitor! Telefon: 02624/6435

A500, 2 Mäuse, Pad, 2. Laufwerk + Programme mit Handbüchern + TV-Modulator, Druckerkabel, 3/4 Jahr alt, 650 DM VB. Tel.: 0208/425471. Ruft an!

Verkaufe Monitor! Tel.: 02624/6435

C64II mit 2 Floppies 1541 + Joystick + 140 Disketten + Abdeckhaube. 150 DM VB. Tel.: 0208/425471. Ruf an!

Verkaufe Monitor! Telefon: 02624/6435

A500 + 1 MB, 100 Leerdisketten + A520 VB 600 DM. Games 50-30 DM. Liste bei Anruf. Außerdem zu verkaufen Drucker NX 10000 f. 250 DM, HD f. 400 DM. 0208/481395

Verkaufe TV-Modulator für Amiga! Tel.: 02624/6435

Stop! Verkaufe Amiga 1200 mit 130 MB HD, 4 MB Speicher, 2. Laufwerk, Mega Mouse (400 dpi), 100 Leerdisketten etc. für VB 999 DM. Über den Preis läßt sich reden. Tel.: 09281/93417 (Andreas) 19-21 Uhr

RAM: „Also, dat is nu gantz ainfach: RAM is der Tail von Kompi, wo die Spiele rainge-RAMmt werden." Soweit die Meinung unseres Büroboten Brork. Wie jedoch aus anderen Quellen zu erfahren ist, handelt es sich hier um die Abkürzung für „Random Access Memory", wohinter sich schlicht der Arbeitsspeicher eines Rechners verbirgt. Und insofern hat Brork dann ja irgendwie gar nicht mal unrecht…

RAMDAC: Mit zunehmendem Alter der Computer-Branche werden die Abkürzungen immer länger – offenbar hat das was mit dem Zweiten Hauptsatz der Thermodynamik zu tun, wonach die stetig steigende Entropie immer mehr wird. Oder ging's da um den zweiten Kaffeesatz in der Thermoskanne? Na, jedenfalls ist hier von einem „Random Access Memory/Digital to Analog Converter" die Rede, also einem Bauteilchen, das digitale Daten in analoge umwandelt und beim Transport von Grafikdaten zum Monitor Anwendung findet.

RAM-Disk: ist eine praktische, aber nicht ganz unproblematische Einrichtung. Dabei handelt es sich quasi um ein im RAM simuliertes Disk-Laufwerk, was den Vorteil hat, daß die dort abgelegten Daten viel schneller bearbeitet werden können, als wenn sie normal von Diskette oder HD geladen werden müßten – sinnvoll ist so was also bei häufig benutzten Informationen. Leider hat die RAM-Disk mit dem grundlegenden Nachteil des Arbeitsspeichers zu kämpfen: Wer den Ausschaltknopf drückt, ohne vorher auf Disk oder HD zu speichern, verliert alle Informationen! Dasselbe gilt auch für gewöhnliche Abstürze, und deshalb bietet der Amiga z.B. die Möglichkeit, resetfeste RAM-Disks anzulegen. Wesensverwandt ist übrigens der sogenannte „Disk-Cache", allerdings wird er automatisch vom Compi verwaltet, während dies bei der RAM-Disk dem User überlassen bleibt.

Randausgleich: ist eine Option bei Textverarbeitungen, die den linken und rechten Rand eines Textes bündig abschließen läßt, indem entsprechend viele Leerzeichen in die jeweilige Zeile eingefügt werden. Das fertige Schriftbild nennt sich dann Blocksatz und ist z.B. auf dieser Seite zu bewundern.

Random Number Generator: Kapelle, bitte einen Tusch, denn dieser englische Begriff ist tatsächlich mal länger (und ungebräuchlicher) als sein deutsches Gegenstück namens Zufallsgenerator!

Rank Xerox: Wer je mit Kopierern, Druckern und Scannern zu tun hatte, kennt den Laden zumindest vom Hörensagen – interessant ist allerdings, daß die Firma eigentlich bloß „Xerox" heißt; den ranken Zusatz beanspruchen nur die britischen und deutschen Töchter für sich. Tja, diese Frauen…

Raster: nennt man die Darstellung von Bildpunkten in Zeilen und Spalten. So was findet sich insbesondere im Buch- und Zeitungsdruck, wobei das Bild um so detaillierter erscheint, je feiner das Raster ist. Andererseits haben sich gerade die gröberen Raster einen eigenständigen Platz als optische Gestaltungsmittel erobert.

Rationalisierung: Seit Jahrzehnten ein Begriff, der in politischen Debatten sowohl Angst- wie Hoffnungsträger ist, denn durch die Aufstellung von besseren Maschinen (gerade auch Computern bzw. computergesteuerten Anlagen) oder die effektivere Organisierung von betriebsinternen Abläufen wird nicht nur die Produktivität gesteigert – meist bleiben auch Arbeitsplätze auf der Strecke.

Raubkopien: Das muß nun wohl wirklich nicht näher erläutert werden, schon klar. Aber wußtet Ihr eigentlich, daß das Problem durchaus schon in der Generation Eurer Väter und Mütter bekannt war, also zu einer Zeit, als die Dinos gerade am Aussterben und Computer noch echte Raritäten waren? Damals bezog sich die Kopierwut allerdings auf Bücher, das Endprodukt wurde „Raubdruck" genannt, und wer solche Traktate besaß, kam sich unheimlich cool vor. Tja, andere Zeiten, gleiche Sitten…

Rauhsatz: ist mehr oder weniger das Gegenteil vom bereits erwähnten Blocksatz (s. „Randausgleich"). Hier ist also der rechte Textrand „ausgefranst", jedoch nicht so stark wie beim artverwandten Flattersatz. Denn während dort nur zwischen Wortstämmen getrennt wird, läßt der Rauhsatz auch ganz normale Silbentrennungen zu.

Rauschen: Abgesehen vom ungewollten Rauschen, das z.B. bei Radio oder Fernsehen auftritt und von Empfangsstörungen herrührt, setzt man das Phänomen auch ganz bewußt zur Musik-Untermalung ein. Dabei werden bestimmte Frequenzen elektronisch ausgeblendet, wodurch das Rauschen quasi eine „Klangfarbe" erhält. Den unbehandelten, alle Frequenzbereiche abdeckenden Lärm nennt man übrigens „weißes Rauschen", während die modifizierte Version als „farbiges" oder auch „rosa Rauschen" bekannt ist.

Raytracing: ist ein ziemlich (zeit-)aufwendiges Verfahren zur Erzeugung von realistisch wirkenden 3D-Bildern, in die häufig verblüffende Spiegelungseffekte eingebaut sind. Die Methode funktioniert so, daß von jedem Pixel ausgehend ein simulierter Lichtstrahl zurückverfolgt wird (wörtlich übersetzt heißt Raytracing etwa „der Spur des Strahls nachgehen"), bis er auf das erste im Screen sichtbare Objekt trifft. So können Reflexionen, Schattenwürfe und dergleichen exakt berechnet werden – allerdings wirken Raytracing-Grafiken immer technisch unterkühlt, was sie für manche Themen ungeeignet erscheinen läßt. Und außerdem dauert ihre Berechnung oft stunden- oder gar tagelang.

RD: ist die Abkürzung des MS-DOS-Befehls „Remove Directory" (zu deutsch: „Schmeiß das Verzeichnis in den Mülleimer"), der in Verbindung mit „del" verwendet wurde, um Verzeichnisse komplett zu löschen. Seit DOS 6.0 ist das aber kein Thema mehr, weil der praktischere Befehl „deltree" gleich das gesamte Verzeichnis einschließlich aller Unterverzeichnisse in einem Rutsch löscht und entfernt.

Read Error: ist eine ziemlich bedauerliche Fehlermeldung, die am Amiga zumeist in der Doppelform „Read/Write Error" auftritt und bedeutet, daß beim Beschreiben oder eben Lesen der Diskette ein Fehler aufgetreten ist. Der läßt sich dann manchmal (aber leider durchaus nicht immer) durch wiederholtes Lesen beheben.

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

LADEN: 60311 FRANKFURT, FAHRGASSE 87, 069/280170
LADEN: 56068 KOBLENZ, SCHLOSS STR. 16, 0261/309634
LADEN: 53721 SIEGBURG, KAISER STR. 16, 02241/68045
LADEN: 53111 BONN, MÜNSTER STR. 11, 0228/659726
LADEN: 52062 AACHEN, BLONDEL STR. 10, 0241/406912
LADEN: 50939 KÖLN, GOTTESWEG 157, 0221/425566
LADEN: 50676 KÖLN, MATTIAS STR. 24-26, 0221/239526
LADEN: 40211 DÜSSELDORF, AM WEHRHAHN 24, 0211/364445

z.B.:	500	1200
7 Gates of Mendor *	79.90	
Aladdin **		69.90
Alien Breed Tower Assault **	39.90	39.90
Alien Olympics **	74.90	
All Terrain Racing **/*	69.90	
Award Winners 2 **	89.90	
(Zool, Sensible Soccer, J.W.Snooker, Elite Plus)		
Backgammon Royal dt	54.90	
Banshee **		59.90
Battle Field Creator dt	69.90	
Bazooka Sue dt *	89.90	99.90
Black Sect **/*	84.90	
Bloodnet **	69.90*	69.90
Breach 3 *	69.90	
Bubble & Squeak **	54.90	
Bump'n Burn **	69.90	64.90*
Bundesliga Manager 3 Hattrick dt	99.90	99.90
Cannon Fodder 2 **	69.90	
Caribbean Desaster dt*	79.90	
Christoph Columbus dt	89.90	89.90
Combat Classics 3	89.90	
(History Line dt, Gunship 2000 **, Campaign 1 dt)		
Crystal Dragon dt	79.90	
Cyberspace dt *	84.90	
Daemonsgate *	89.90	
Dawn Patrol dt *	84.90	
Death or Glory dt	89.90	
Der Clou Profidisk dt	49.90	49.90
Doppelpass dt	89.90	89.90
Dragonstone dt	79.90	
Dreamweb dt	84.90	84.90
Elite 3 dt *	69.90	
F 1 World Cup **/*	79.90	
Fatal Strokes *	79.90	
Fields of Glory dt	79.90	79.90
FIFA Soccer dt	59.90	
Flight of Amazone Queen *		89.90
Frontlines *	69.90	
Fußball Total dt	79.90	84.90
Guardian **/*		69.90
Hattrick dt (Ikarion)	79.90	79.90
Heimdall 2 dt	84.90	84.90
Ishar 3 dt	69.90	69.90
Jungle Strike **	69.90	79.90
Jurassic Park **	69.90	69.90
K 240 (Utopia 2) **	69.90	

z.B:	3.5"	CD
King Ping Bowling **/*	69.90	
Kingdom o.Germany dt	79.90	
King'Quest 6 dt	79.90	
König der Löwen **		69.90
Lemmings 3 **	64.90	
Lemmings Xmas 94 **	34.90	
Lords of the Realm dt	69.90	69.90
Mad Burger dt *	84.90	
Mad News dt	79.90	
Matthäus Soccer 2 dt	79.90	
Micro Machines 2 **	69.90	
Mr. Blobby **	44.90	
Mortal Kombat 2 **	59.90	
Oldtimer dt	79.90	79.90
Overlord **		69.90
PGA Euro Tour Golf **	69.90	69.90
Pinball Illusions **/*	69.90	69.90
Psycho Pinball **/*	69.90	
Quaterpole dt *	69.90	
RAN Trainer dt *	89.90	
Reunion dt	79.90	84.90
Rise of the Robots ** **(1MB Chip RAM)**	84.90	89.90
Ruff'n Tumble **	54.90	
Rüsselsheim dt	69.90	69.90
S.U.B. dt	64.90	69.90
Schatz im Silbersee dt*	89.90	89.90
Sensible Golf **/*	69.90	
Sensible Wo.Soccer **	69.90	
Shadow Fighter **	64.90	
Shaq Fu **	69.90	
Sim City 2000 dt (4MB)		84.90
Simon t.Sorcerer 2 dt*	84.90	99.90
Skeleton Krew **		79.90
Star Crusader dt	69.90	
Starlord dt	79.90	
Super Streetfighter 2*	69.90	69.90
Subwar 2050 dt		79.90
Super Stardust **		64.90
T.F.X. **/*		89.90
Team 17 Pinball **/*	64.90	
Theme Park dt	69.90	79.90
Top Gear 2 **	59.90	59.90
Triple Fun dt/**	84.90	
(siehe TIP DES MONATS)		
U.F.O. dt	79.90	79.90
Universe dt	69.90	
Zeewolf dt	79.90	
Zeppelin dt	79.90	

CD 32 z.B:	
Alien Breed Tower Assault **	69.90
Banshee **	69.90
Beneath a St.Sky dt *	69.90
Darkseed dt *	89.90
Deep Core **	29.90
Der Clou dt	79.90
Elite 3 **/*	69.90
Fields of Glory dt	79.90
Jungle Strike **	79.90
King Ping Bowling *	69.90
Mean Arenas **	29.90
Megarace **	84.90
(siehe SPIEL DES MONATS)	
Oldtimer dt	84.90
PGA Euro Golf **	69.90
Pinball Illusions **/*	69.90
Rise of the Robots **	79.90
Sensible Soccer Int. **	59.90
Simon the Sorcerer **	84.90
Subwar 2050 dt	79.90
Super Stardust **	69.90
T.F.X. **/*	84.90
Theme Park dt	79.90
Top Gear 2 **	69.90
U.F.O. dt	79.90
Universe dt	69.90
World Cup Golf **/*	69.90

ZUBEHÖR z.B.:	
4 Player Adapter	14.90
Competition Pro Trans.	29.90
Competition Pro Mini	29.90
Joypad Techno Plus	14.90
Speedmouse	29.90
Portverlängerung	9.90
Scart Kabel	14.90

LÖSUNGEN z.B.:	
Abandoned Places	17.95
Ambermoon	17.95
Beneath a Steel Sky	17.95
Curse of Enchantia	17.95
Eye of Beholder 1,2 je	17.95
Goblins 1,2 je	17.95
Heimdall 2	17.95
Indy 3,4 je	17.95
Ishar 1,2,3 je	17.95
King's Quest 5,6 je	17.95
Monkey Island 1,2 je	17.95
Simon the Sorcerer	17.95

SUPER PREIS
nur solange Vorrat reicht

AMIGA z.B:	
Airbucks 1.2 dt 1200	29.90
Airbus 320 Europa **	39.90
Alien 3 **	39.90
Aquatic Games **	29.90
Bart vs World **	29.90
Beau Jolly Games **	49.90
(Shuttle, A.Mc Leans Pool, James Pond 2, Populous 2)	
Black Gold dt	19.90
Blues Brothers **	24.90
Body Blows ** 1200	34.90
Bundesliga Manager 2 dt	39.90
Burning Rubber 1200	29.90
Chaos Engine **	29.90
Cliffhanger **	19.90
Cool World **	19.90
Crazy Sports Footb.**	19.90
Cyberpunk **	29.90
D/Generation ** 1200	19.90
Desert Strike	29.90
Diggers 1200	29.90
Disposable Hero **	29.90
Elshockey Manager X-mas dt	39.90
F 117 Nighthawk **	49.90
F 16 Combat Pilot **	19.90
Fantastic Dizzy **	29.90
Flight Sim 2 **	24.90
Fury of the Furries **	29.90
Gobliiins 1 **	29.90
Hannibal dt	29.90
History Line dt	59.90
Humans St.Alone **	19.90
Indiana Jones 4 dt	59.90
Invest dt	19.90
Last Action Hero **	19.90
Lemmings X-mas 93	19.90
Mean Arenas **	19.90
Missiles over Xerion**	29.90
Naughty Ones **	39.90
Overdrive **	19.90
Overkill ** 1200	29.90
Police Quest 1 **	39.90
Police Quest 2 **	39.90
Police Quest 3 **	39.90
Rules of Engagement	9.90
Ryders Cup ** 1200	29.90

SUPER PREIS

Second Samurai **	29.90
Sim Ant dt	49.90
Sim Life	19.90
Sim Life dt 1200	39.90
Skidmarks **	39.90
Soccer Kid **	29.90
Space Crusade **	19.90
Space Quest 1 **	39.90
Space Quest 2 **	39.90
Space Quest 3 **	39.90
Space Max dt	29.90
Space Quest 4 **	39.90
Spirit of Adventure **	19.90
Starbyte No. 2 dt	39.90
(Black Gold, Winzer, Space Max)	
Strategy Master **	39.90
(Deuteros, Populous, Hunter, Spirit of Excalibur, Chessplayer 2150)	
Streetfighter 2	29.90
Super Sports Chal.**	19.90
Syndicate	29.90
Terminator 2 Action **	29.90
The Box 1 dt	59.90
(Burntime, Whales Voyage, Dynatech)	
Tornado **	29.90
Traders dt	19.90
Transactica dt 1200	29.90
Traps'n Treasures **	29.90
Trolls **	19.90
Trolls ** 1200	29.90
Turrican 3 **	29.90
Uridium 2 **	29.90
Utopia **	29.90
Viking Fields of Conquest **	29.90
X-it **	39.90
Yo! Joe! **	29.90
Zool 1 ** 1200	29.90

Bei Sonderangeboten bitte immer einen oder mehrer Ersatzwünsche angeben, da viele Spiele Restposten sind !!!!!!

(dt) komplett Deutsch
(**) dt. Anleitung
(*) noch nicht lieferbar
Vorbestellung möglich

Joysoft

SPIEL DES MONATS
MEGARACE

Cyros Rennspiel ist in mehrer Hinsicht ungewöhnlich. Zum ersten dürfen Sie als Kandidat an virtuellen Rennen teilnehmen, in denen Sie gegen motorisierte Strassengangs kämpfen. Zum anderen ist die Präsentation durch den ausgeflipptesten Showmaster der Welt absolut sehenswert. Die Grafiken sorgen für einen echten Augenschmaus.

TIP DES MONATS
TRIPLE FUN

Die Hit-Sammlung von Blue Byte, Virgin und den Bitmap Brothern.
Die Siedler - Managen Sie wirtschaftliche Zusammenhänge in einer mittelalterlichen Welt.
Terminator 2 - Action Pur. Terminator gegen Supercomputer+Mega Konzern.
Chaos Engine - Kämpfen Sie sich durch 4 Welten mit 16 Leveln gegen, außer Kontrolle geratene, Killermaschinen

Irrtümer & Preisänderungen bleiben vorbehalten

VERSAND: AACHENER STR. 1004, 50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/488701
BTX: *JOYSOFT#

VERSAND: NACHNAHME:9DM
ab Rechnungswert von 200 DM VERSANDKOSTENFREI

EILPOST: 9+8 DM
UPS: 9 + 6 DM
VORKASSE: 6 DM
AUSLAND: 15 DM (nur postbar)

SICHERHEITS VERPACKUNG 2.50 DM

Joysoft BLITZ BESTELLUNG
Da geht die Post ab....

TITEL	PREIS
1x KATALOG fast 100 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips	**KOSTEN LOS**
ERSATZWUNSCH	

○500er ○1200er ○CD 32
○NACHNAHME: 9 DM
○EILPOST: 8 + 9 DM
○UPS: 6 + 9 DM
○VORKASSE/SCHECK: 6 DM
○AUSLANDSVORKASSE: 15 DM
nur gegen Vorkasse, postbar
○TEILLIEFERUNG
Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM-VERSANDKOSTENFREI

NAME
STRASSE
PLZ, ORT
TELEFON

am.j.2.95

STROMAUSFALL

MUTANT CHRONICLES

Während der Stromausfall letzten Monat ausschließlich den neuen DSA-Trading Cards gewidmet war, teilen sich im Februar wieder zwei Testkandidaten diese Rubrik: Bühne frei für Techno-Abenteurer und Fantasy-Krieger!

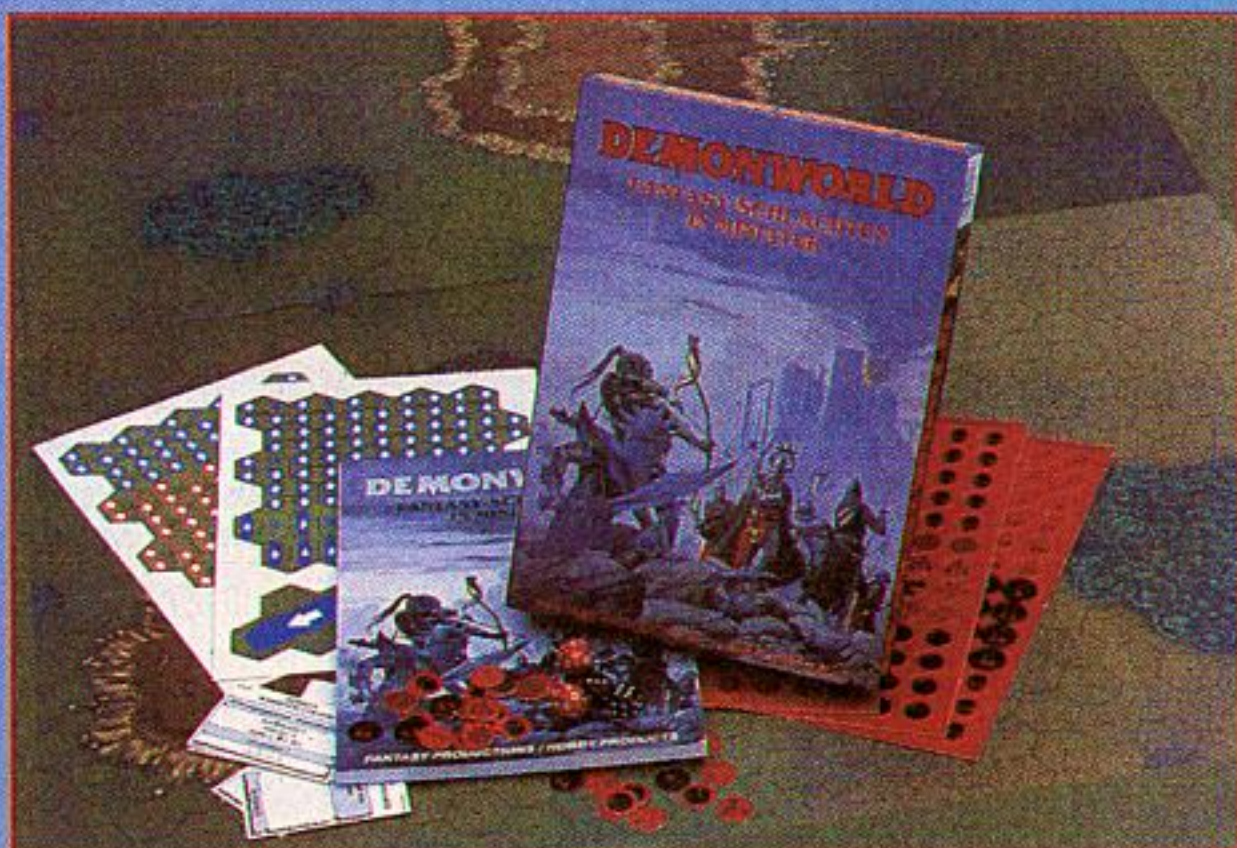
Im ersten Akt haben wir es mit einem weltweit schon recht bekannten Rollenspielsystem schwedischen Ursprungs zu tun, dessen strategische Brettspiel-Variante „Der Zorn der Clanlords" bereits im Oktober diese Seiten zierte. Wer sich dabei eine Mischung aus Techno-Fantasy à la „Warhammer 40K" und keimfreiem Cyberpunk vorstellt, der liegt im Prinzip ganz richtig:

Konkret geht es um die „Dunkle Legion" (sozusagen das Böse an sich), die seit Urzeiten auf dem noch unentdeckten 10. Planeten des Sonnensystems schlummert und irgendwann in der Zukunft von menschlichen Forschern aufgeweckt wird. Seitdem ist unsereins nur noch mit dem Kampf gegen die Finsterlinge beschäftigt, sei es auf wirklichen oder astralen Schlachtfeldern. Die Mitglieder der Helden-Party bekommen es denn auch allesamt zumindest mittelbar mit diesem Feind zu tun – egal, ob es sich bei ihnen nun um Angestellte eines Konzerns oder Freelancer-Abenteurer handelt, ob sie illegale Ware transportieren oder heiße Informationen beschaffen, ob sie Agenten eines anderen Mega-Konzerns bespitzeln oder einen direkten Kampfeinsatz gegen die Legion starten.

Wie bei Rollenspielen üblich, spielen hier die individuellen Persönlichkeiten der Streiter eine große Rolle. So steht ihnen neben Eigenschaften wie Willenskraft oder Stärke die ganze Palette handelsüblicher Fertigkeiten zur Verfügung; das Spektrum reicht vom simplen Prügeln über das hinterlistige Betrügen bis hin zum nützlichen Steuern von Fahrzeugen. Unüblicher ist da schon die Methode zur Charaktererstellung, bei der Kindheit, Jugend und vorangegangene Karrieren (Ordnungshüter, Medien und dergleichen) den Aspiranten mit Kenntnissen, Können und Kohle ausstatten. Dann gibt es noch die sogenannte „Kunst", worunter man anno Zukunft all das versteht, was heute so unter dem Begriff PSI-Fähigkeiten läuft. Interessanterweise kann ein Spieler-Charakter dabei auch die Gaben der „Dunklen Symmetrie" verwenden, muß dazu allerdings erst mal die Seiten wechseln.

Bei einem derart konfliktträchtig angelegten System wie diesem wundert es freilich nicht, daß die recht umfangreichen Kapitel zu Kampf und Waffenkunde mit vielen taktischen Finessen ausgestattet sind, deren Abstammung vom Brettspiel unübersehbar ist. So, bliebe nur noch der nett illustrierte Paperback-Einband zu erwähnen, und schon können wir uns etwas ganz anderes ansehen:

DEMONWORLD

Anders ist die Welt der Dämonen schon deshalb, weil es sich hier um ein Tabletop-Game handelt. Dementsprechend geht es erneut recht kriegerisch zu, wobei im wesentlichen Orks gegen imperiale Söldner antreten. Bei besonders großen Schlachten kann man die Heere in Truppenteile aufgliedern, so daß mehr als die sonst üblichen zwei Spieler mitmischen dürfen. Schade nur, daß die auf

der Packung sehr hübsch wirkenden Figuren nicht mitgeliefert werden – wer mit den schnöden Papp-Countern auf die Dauer nicht zufrieden ist, muß also eigenhändig passende Krieger-Miniaturen auftun.
Mit dem Auftun von Spielpartnern dürfte man sich dafür leichttun, schließlich bietet das schön aufgeräumt präsentierte Regelbuch auf seinen 140 Seiten je nach Gusto Richtlinien für Anfänger, Geübte und Experten. Das ist natürlich relativ zu sehen, denn selbst die simpelste Regelvariante kommt nicht ohne diverse Entfernungen, Panzerungen, Angriffs- und Kampfbefehle, zweite Fernkampfphasen, Formationsänderungen und dergleichen mehr aus – wahre Strategen dürfen darüber hinaus auch noch Streitwagen, Magie oder Drachen ins Spiel bringen. Die Gefechte spielen sich dann auf vier großformatigen Waben-„Brettern" ab, die je nach Standpunkt aus dickem Papier oder dünner Pappe bestehen, mit Terrain (Wald, Wiese, Hügel) bedruckt sind und zu beliebigen Sandkästen zusammengelegt werden dürfen.
Im Anhang des vielfältig illustrierten Regelwerks finden sich last not least noch zwei recht interessante Kapitel, von denen sich das eine den Problemen widmet, die bei der Bemalung von Zinnfiguren entstehen (so man welche hat...), während das andere die Konvertierung von DSA-Armeen ins Demonworld-Regularium ermöglicht. Nicht zuletzt weil man also auch die Kriegsgeschicke Aventuriens entscheiden kann, ist das komplexe Spiel für Tabletop-Fans gewiß ein leckeres Häppchen – als Schnäppchen kann man es allerdings nur schwer bezeichnen: Bei allem Verständnis für die Zwänge einer vermutlich sehr kleinen Auflage würden wir für 65 Märker doch etwas mehr erwarten als kompromißloses Billig-Outfit!

KOMPROMISSLOS GRATIS!

Weil aber für umsonst selbst eine enttäuschende Ausstattung keine echte Enttäuschung mehr ist, dürft Ihr nun wieder die traditionelle Verlosung unserer Rezensionsexemplare erwarten. Wer sich davon eine Gratisversion der Mutanten-Chroniken oder der Dämonenbretter erwartet, der greife zu einer Postkarte und notiere darauf die Antworten auf zumindest eine der folgenden Fragen: Wofür steht das „K" bei „Warhammer 40K"? Und wie heißt der wohl berühmteste Drachentöter in der teutonischen Mythologie? Jetzt fehlen nur noch ein bißchen Glück bei der Auslosung sowie natürlich eine Briefmarke, ein leserlicher Absender und unsere Adresse. Und wer all dies schon letzten Monat (wo nach der Kriegsgöttin Rondra gefragt war) hatte, der darf jetzt seinen Namen in der Ruhmeshalle suchen gehen... (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Mutant Chronicles

Spielmaterial: 69%
Spielregeln: 75%
Spielreiz: 73%
Besonderes: Spielbare Trading Cards („Doom Trooper") sind bereits in Vorbereitung.
Schwierigkeit: Für Könner
Preis: ca. 37,– DM
Bezug: Mario Truant Verlag
Kaiser-Wilhelm-Ring 85
55118 Mainz

Demonworld

Spielmaterial: 46%
Spielregeln: 77%
Spielreiz: 73%
Besonderes: Besonders billig produziert – aber das erwähnten wir wohl schon.
Schwierigkeit: Variabel
Preis: ca. 65,– DM
Bezug: Fantasy Productions
Postfach 1416
40674 Erkrath

Der Countdown läuft nur noch wenige Wochen bis zur IMA – und damit der ersten Automaten-Ernte des Jahrgangs 95. Doch auch vom letzten Jahr sind noch ein paar interessante Münzschlucker übrig, um Euch die Wartezeit bis zur großen Arcade-Messe zu verkürzen!

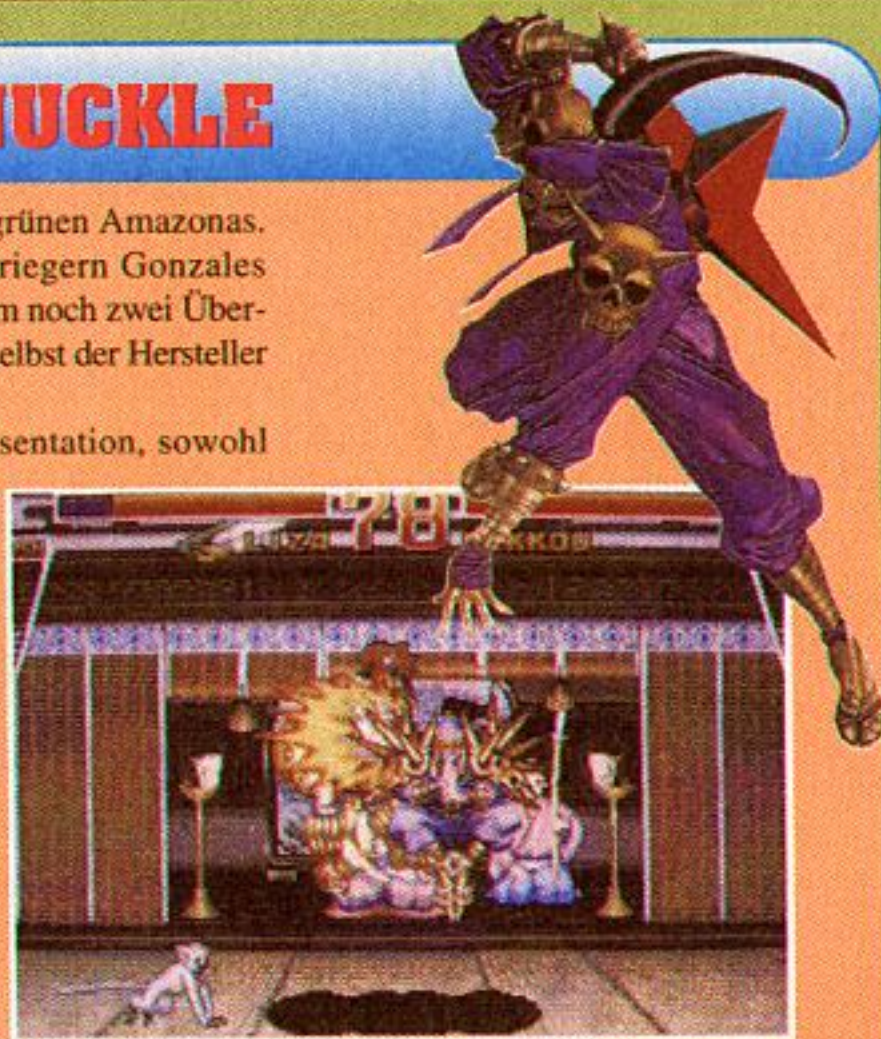
KILLER INSTINCT

Nach dem phänomenalen „Cruis'n USA" haben die Arcade-Giganten von Nintendo/Midway nun erneut zugeschlagen, und das im wahrsten Sinne des Wortes: Hier wartet ein echter Grafikhammer von einem Beat'em Up, der angeblich 1:1 für die kommende Nintendo-Konsole „Ultra 64" umgesetzt werden soll. Zum Duell stehen zehn Kybernauten bereit, darunter ein säbelschwingendes Skelett, ein scharfkralliger Raptor und ein mächtiger Werwolf. Wer es lieber etwas menschlicher mag, darf mit bzw. gegen einen muskelbepackten Kickboxer, einen schnittigen Samurai und einen starken Irokesen antreten. Selbstredend verfügt jeder Fighter neben gängigen Schlagmustern auch über spezielle Geheimwaffen, die mit Hilfe der komfortablen 6-Button-Steuerung aktiviert werden.

Was diese Maschine so genial macht, ist natürlich nicht ihr 08/15-Gameplay – sondern die schier unglaublich plastische Darstellung der Spielfiguren. Menschen und Monster sind hier nämlich derart geschmeidig animiert, daß selbst Spielbergs Dinos dagegen rheumatisch wirken. Kurzum, die Zusammenarbeit von Nintendo mit den Grafik-Gurus von Silicon Graphics hat erste, eindrucksvolle Früchte getragen, die nicht nur Fans mondäner Prügelknaller wie „Rise of the Robots" munden werden!

KAISER KNUCKLE

Taitos Beitrag zum Thema Martial Arts kann Midways Klopperei der nächsten Generation zwar nicht ganz das Wasser reichen, braucht sich deshalb aber keineswegs vor anderen Genre-Kollegen zu verstecken. Hier schlagen sich neun Recken wie die Weltmeister um ebendiesen Titel. Entsprechend ruppig geht's dabei zu: Daß jeder Kämpe ganz spezielle Special Moves im Repertoire hat, ist ohnehin klar wie Blutsuppe, doch gibt es von Typen wie „Langfinger" Marco oder „Steppkämpfer" Boggy (Codename: Playboy Dancer...) auch einige sehr originelle Schlagvarianten zu sehen. Wie einst bei „Streetfighter 2" kommen die Jungs und Mädels dabei auch ganz schön in der Weltgeschichte herum, denn gerauft wird in der Disco, im Boxring, einem thailändischen Tempel oder im grünen Amazonas. Und mit den Geheimkriegern Gonzales und Asteka warten zudem noch zwei Überraschungseier, über die selbst der Hersteller nichts Genaues weiß...

Dank grundsolider Präsentation, sowohl was die Grafik als auch was den Sound betrifft, dürfen Prügelsüchtige hier also durchaus mal ein (blaues) Auge riskieren – es sei denn, das optisch revolutionäre „Killer Instinct" stünde ebenfalls in greifbarer Nähe, dann würden wir unsere Münzen lieber dort investieren.

Der Dritte im schlagkräftigen Bunde kommt von Capcom und hat inhaltlich nicht viel mit dem gleichnamigen „Duum"-Verschnitt auf Ataris Raubkonsole Jaguar zu tun. Hier geht es nämlich in der Seitenansicht zur Sache, wenn bis zu drei Spieler entweder in die Haut einer menschlichen Kampfmaschine oder in die Schuppen eines Predators schlüpfen, um schleimigen Aliens (die Originale der Marke Giger) mit Faust und Ballermann auf den Pelz zu rücken. Jede Figur, ob Männlein oder Weiblein, hat dabei natürlich ihre ganz speziellen Vorlieben. So zerstückelt der muskulöse Major D. Schaeffer (Arnies Zwillingsbruder?) seine außerirdischen Widersacher per Smartgun, während die Predators ganz wie auf der Kinoleinwand ihrer liebgewonnenen Schulterkanone vertrauen. Als Kanonenfutter warten Menschenfresser in den ekelhaftesten Mutationen; vom dürren Alien-Jüngling bis zur ausgewachsenen Königin fehlt kein Ungeheuer, das man aus dem Kintopp kennt.

Weil die Steuerung nicht übel, das Gameplay ganz in Ordnung, die Grafik voller Effekte und der Sound explosiv ist, sollten vor allem Filmfans hier mal zuschlagen – wo sonst kann man seine Lieblinge für nur eine Mark live in Action erleben?

RESCUE 911

Wer sich bei all den gewalttätigen Automaten schon ein paar Schrammen zugezogen hat, kann jetzt entweder Hans Meiser rufen oder den Flipper zur Serie „Notruf" zocken. Die Silberkugel aus dem Hause Gottlieb bietet, neben den üblichen Rampen und Pipelines, einen waschechten Helikopter, der auf dem Spielfeld seine Runden dreht – ferner dürfen auf dem Display einige typische Rettungsaktionen bestaunt werden. Ansonsten ist grundsolides Flippern mit allen wünschenswerten Schikanen angesagt; daher unser Tip: Das Teil sollte es auf Krankenschein geben!

ROAD SHOW

Noch besser hat uns freilich dieser Williams-Flipper mit den beiden animierten Köpfen Red und Ted (sie kommentieren nicht nur das Spielgeschehen, sondern sind aktiv daran beteiligt) gefallen – zumal er an das erstmals mit einem solchen Kopf ausgestattete „Funhouse" erinnert, einen schon etwas älteren Flipper, den unser beneidenswerter Boß in seinem Büro stehen hat. Auf seiner Reise ins sonnige Kalifornien soll der Spieler hier die Kugel durch 18 US-Städte bugsieren, wobei pausenlos Bürgersteige demoliert, Taxis gerammt und Monster bekämpft werden. Höhepunkt ist neben zahlreichen Multiball-Orgien ein Gewittersturm, der Mensch und Maschine kräftig durchschüttelt. Fazit: Hier ist Euer Klimpergeld gut aufgehoben! (Manuel Semino)

DER MÄRZ-JOKER – AB 24. FEBRUAR AM KIOSK!

Unser Märzenbecher treibt wieder die schönsten Blüten: Es warten topaktuelle Tests und Previews, hochinteressante Specials, schier geniale Preisausschreiben und handverlesene Lösungshilfen zu schweren Games. Dazu kommen natürlich ein neuer **AMIGA CD-JOKER** und noch so einiges mehr – kleines Probeschnuppern gefällig? Okay, wir werden unseren Riechkolben in Abenteuersoft wie das lang erwartete **DUNGEON MASTER 2** oder die Space-Opera **WHALE'S VOYAGE 2** stecken, goile Action auf den **SPHERICAL WORLDS** und mit **SUPER STREET FIGHTER 2** erschnüffeln, unsere strategische Duftnote in den Tests zu **FRONTLINES** und **HIGH SEAS TRADERS** hinterlassen und Sportschweiß bei **ALL TERRAIN RACING**, **SKITCHIN'**, den **ALIEN OLYMPICS** sowie **SENSIBLE GOLF** absondern!

Und das war erst ein kleiner Auszug aus der Disk-Liste, denn auf CD wartet u.a. noch **MEGA RACE** auf den Test-Start. Dazu kommen ein Special über die heißesten **DEMO-COMPILATIONS AUF CD**, eins über **BÜCHER RUND UM DEN AMIGA** und selbstredend ein großer Ausblick auf die anstehenden Neuerscheinungen im **MESSEBERICHT: CES LAS VEGAS '95**. Es lohnt also, ab 24. Februar am Kiosk anzustehen, während sich für Plattfüße auch eine andere Möglichkeit bietet: Holt Euch ein Abo, und Ihr kriegt ein Gratis-Demo, Eure Hefte billiger und frei Haus – noch ehe sie am Kiosk sind!

BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Cosmos
Kunkelstr. 125
41063 Mönchengladbach
Tel.: 02161/92740

Galaxy
Plinganserstraße 26
81369 München
Tel.: 089/7605151

GTI
Zimmersmühlenweg 73
61440 Oberursel
Tel.: 06171/85934

Joysoft
Aachener Str. 1004
50858 Köln
Tel.: 0221/9486100

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273

INSERENTENVERZEICHNIS

BIING!

SHADOW
FIGHTER
Gremlin
INTERACTIVE